



OLED 모니터 User (사용자색) 설명서 AGP497UCZD

OLED 제품의 특성에 따라 이미지 잔상 발생 위험을 줄이기 위하여 사용자 지침의 요구 사항에 따른 화면 유지 관리를 권장합니다.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

안전	1
국가별 규격	1
전원	2
설치	3
청소	4
기타	5
설치	6
포장 구성품	6
스탠드 및 베이스 설치	7
화면 각도 Adjust (조정)	8
모니터 연결	9
벽면 설치	10
Adaptive-Sync 기능	11
HDR	12
KVM 기능	13
On-Screen OSD	14
Adjust (조정)	16
단축키	16
OSD 메뉴 Adjust	18
Quick Menu (빠른 메뉴)	18
버튼 조작 안내	18
OSD Menu	19
Game Setting (게임 설정)	19
Light FX	21
Picture (화면)	22
PIP/PBP	25
OLED 케어	26
Settings (설정)	28
Audio (오디오)	29
OSD Setup (OSD 설정)	30
LED 표시등	33
문제 해결	34
사양	35
일반 사양	35
AOC 모니터 패널 픽셀 결함 정책	37
PC Resolution (해상도)	39
Resolution (해상도)	40
핀 할당	41
플러그 앤 플레이	42

안전

국가별 규격

다음 하위 섹션에서는 본 문서에 사용된 국가별 규격을 설명합니다.

참고, 주의 및 경고

본 가이드 전반에 걸쳐 Text (텍스트) 블록은 아이콘과 함께 표시되거나 굵은 Type (유형) 또는 이탤릭체로 인쇄될 수 있습니다. 이러한 블록은 참고, 주의 및 경고이며 다음과 같이 사용됩니다.



참고: 참고는 컴퓨터 시스템을 보다 효과적으로 사용하는 데 도움이 되는 중요한 Information (정보)을 나타냅니다.



주의: 주의는 하드웨어 손상 또는 데이터 손실 가능성을 나타내며 문제를 방지하는 방법을 알려줍니다.



경고: 경고는 신체적 상해 가능성을 나타내며 문제를 방지하는 방법을 알려줍니다.

일부 경고는 다른 Format (형식)으로 표시될 수 있으며 아이콘이 포함되지 않을 수도 있습니다. 이러한 경우 경고의 구체적인 표시 방식은 규제 기관에 의해 의무화됩니다.

전원

 모니터는 라벨에 표시된 Type (유형) 의 전원 Source (입력신호) 로만 작동해야 합니다 . 가정에 공급되는 전원의 Type (유형) 이 확실하지 않은 경우 판매점 또는 현지 전력 회사에 문의하십시오 .

 본 모니터는 세 번째 (접지) 핀이 포함된 3 핀 접지 플러그를 갖추고 있습니다 . 이 플러그는 안전 기능을 위해 접지된 전원 콘센트에만 연결됩니다 . 사용 중인 콘센트가 3 선 플러그를 수용하지 않는 경우 , 전기 기술자에게 올바른 콘센트를 설치하도록 요청하거나 어댑터를 사용하여 기기를 안전하게 접지하십시오 . 접지 플러그의 안전 목적을 무효화하지 마십시오 .

 번개가 치는 동안 또는 장기간 사용하지 않을 경우에는 본 제품의 전원을 뽑으십시오 . 이는 전원 서지로 인한 모니터 손상을 방지합니다 .

 멀티탭 및 연장 코드에 과부하가 걸리지 않도록 하십시오 . 과부하는 화재 또는 감전의 원인이 될 수 있습니다 .

 정상적인 작동을 보장하기 위해 100-240V AC, 최소 5A 로 표시된 적절한 사양의 콘센트를 갖춘 UL 인증 컴퓨터와 함께 모니터를 사용하십시오 .

 벽면 콘센트는 장비 Near (가깝게) 설치되어야 하며 쉽게 접근할 수 있어야 합니다 .

설치

⚠ 모니터를 불안정한 카트, 스탠드, 삼각대, 브래킷 또는 테이블 위에 놓지 마십시오. 모니터가 낙하하면 상해 사고가 발생하거나 본 제품에 심각한 손상을 초래할 수 있습니다. 제조업체에서 권장하거나 본 제품과 함께 판매된 카트, 스탠드, 삼각대, 브래킷 또는 테이블만 사용하십시오. 제품 설치 시 제조업체의 지침을 준수하고 제조업체에서 권장하는 장착 액세서리를 사용하십시오. 제품과 카트가 결합된 상태에서는 주의하여 Move (이동) 해야 합니다.

⚠ Never (기능정지) 모니터 캐비닛의 슬롯에 어떠한 물체도 밀어 넣지 마십시오. 회로 부품이 손상되어 화재나 감전을 일으킬 수 있습니다. Never (기능정지) 모니터에 액체를 흘리지 마십시오.

⚠ 제품의 전면부를 바닥에 닿게 하지 마십시오.

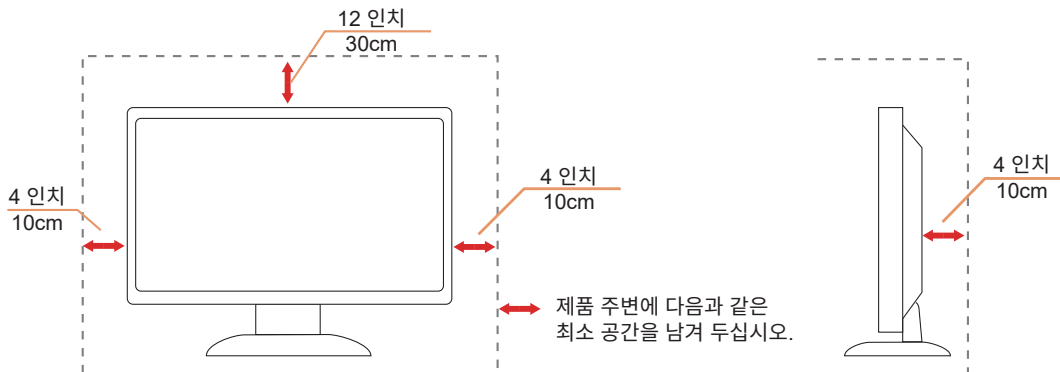
⚠ 모니터를 벽이나 선반에 장착할 경우, 제조업체에서 승인한 장착 키트를 사용하고 해당 키트의 지침을 따르십시오.

⚠ 아래 그림과 같이 모니터 주변에 충분한 공간을 확보하십시오. 공간을 확보하지 않으면 공기 순환이 원활하지 않아 과열로 인한 화재가 발생하거나 모니터가 손상될 수 있습니다.

⚠ 패널이 베젤에서 분리되는 등의 잠재적 손상을 방지하려면, 모니터가 -5 도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오. -5 도의 최대 하향 기울기 각도를 초과하여 발생한 모니터 손상은 무상 보증 대상에서 제외됩니다.

모니터를 벽면 또는 스탠드에 설치할 경우 권장되는 모니터 주변 환기 공간은 아래를 참조하십시오 :

스탠드 설치 시



청소

⚠ 물을 살짝 적신 부드러운 천으로 본체를 정기적으로 청소하십시오 .

⚠ 청소 시에는 부드러운 면 소재 또는 극세사 천을 사용하십시오 . 천은 축축하지만 물기가 거의 없는 상태여야 하며 , 본체 내부로 액체가 유입되지 않도록 주의하십시오 .



⚠ 제품 청소 전에는 반드시 전원 코드를 분리하십시오 .

기타

 제품에서 이상한 냄새, 소리 또는 연기가 날 경우, 즉시 전원 플러그를 분리하고 서비스 센터에 연락하십시오.

 환기구가 책상, 커튼 등에 의해 가려지지 않도록 하십시오.

 작동 중에는 OLED 모니터에 심한 진동이나 강한 충격을 가하지 마십시오.

 작동 또는 운송 중에 모니터를 두드리거나 떨어뜨리지 마십시오.

 전원 코드는 안전 인증을 받은 제품을 사용해야 합니다. 독일의 경우 H03VV-F, 3G, 0.75 mm² 이상의 규격을 사용하십시오.

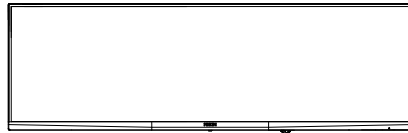
기타 국가에서는 해당 지역에 적합한 Type (유형) 을 사용하십시오.

 이어폰 및 헤드폰에서 발생하는 과도한 음압은 청력 손실을 유발할 수 있습니다. 이퀄라이저를 최대로 Adjust (조정) 하면 이어폰 및 헤드폰의 출력 전압이 증가하여 음압 Level (레벨) 이 상승합니다.

 OLED 제품의 특성상 본 제품을 24 시간 이상 연속으로 사용하지 않는 것이 좋습니다. 본 제품은 화면 잔상 발생 가능성을 최소화하기 위해 다양한 기술을 적용하고 있습니다. 자세한 내용은 '화면 관리' 지침을 참조하십시오.

설치

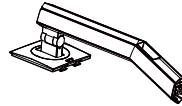
포장 구성품



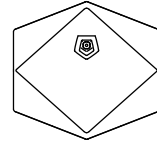
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



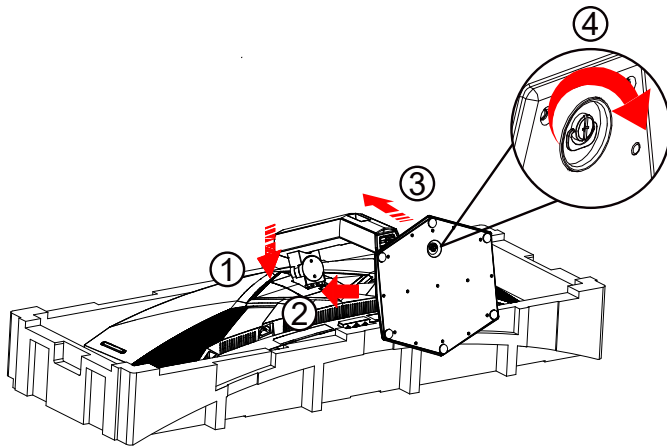
USB Cable

★ 모든 국가 및 지역에 동일한 신호 케이블이 제공되지는 않습니다. 정확한 사항은 현지 대리점 또는 AOC 지사에 문의하여 확인하십시오.

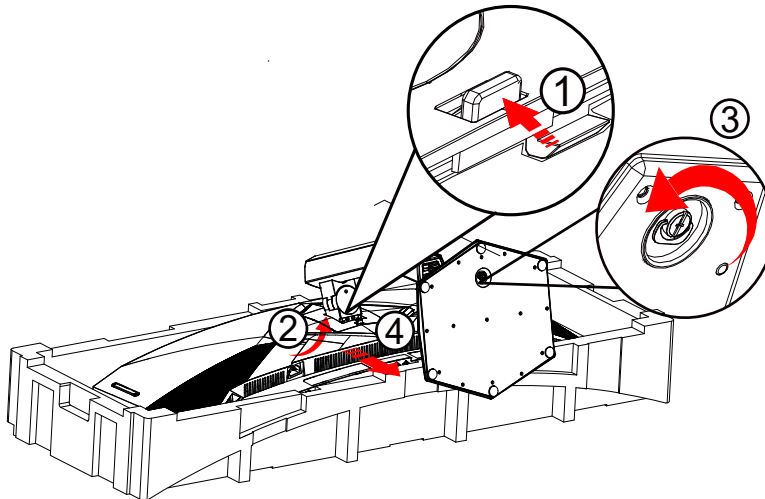
스탠드 및 베이스 설치

아래 단계에 따라 베이스를 설치하거나 분리하십시오.

설치 :

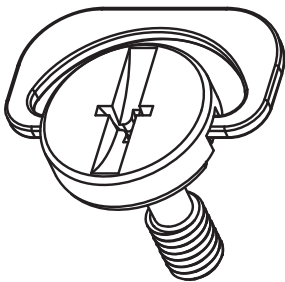


분리 :



참고 : 디스플레이 디자인은 그림과 다를 수 있습니다.

베이스 나사 규격 : M6*23 mm (유효 나사산 5.5 mm)

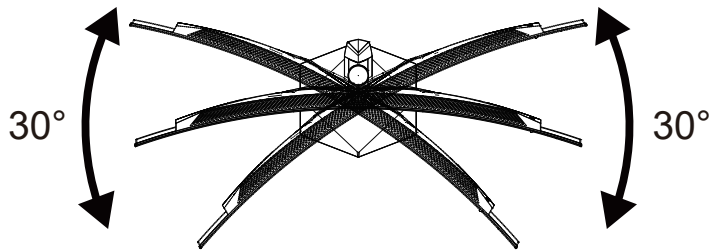
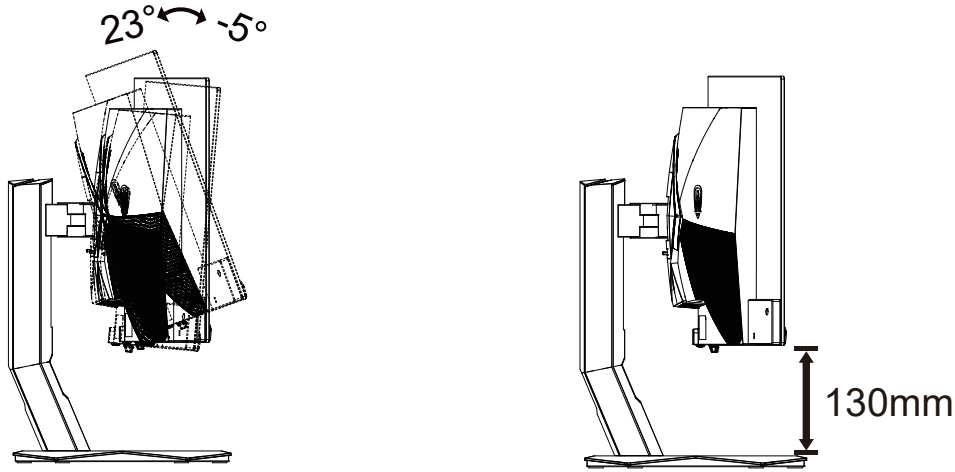


화면 각도 Adjust (조정)

최적의 시청 환경을 위해 User (사용자) 가 화면에 본인의 얼굴 전체가 보이는지 확인한 후 , 개인 선호도에 따라 모니터 각도를 Adjust (조정) 하는 것이 좋습니다 .

모니터 각도를 변경할 때 모니터가 넘어지지 않도록 스탠드를 단단히 잡으십시오 .

모니터는 아래와 같이 Adjust (조정) 할 수 있습니다 .



참고 :

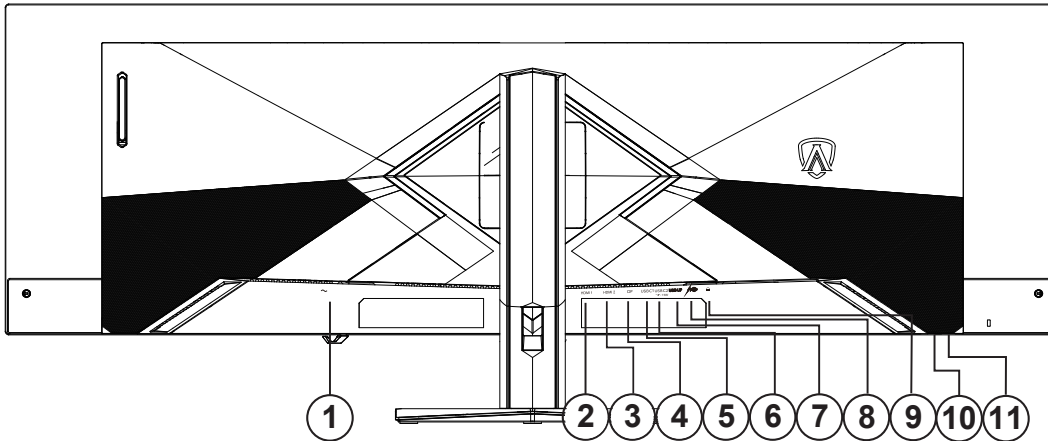
각도를 변경할 때는 OLED 화면을 만지지 마십시오 . OLED 화면을 만지면 손상이 발생할 수 있습니다 .

경고

- 패널 들뜸과 같은 잠재적인 화면 손상을 방지하려면 모니터가 -5 도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오 .
- 모니터 각도를 Adjust (조정) 하는 동안 화면을 누르지 마십시오 . 베젤만 잡으십시오 .

모니터 연결

모니터 및 컴퓨터 후면 케이블 연결 :



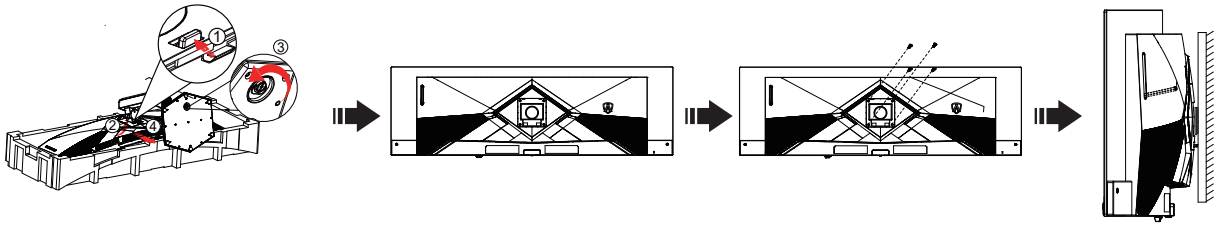
1. 전원
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1(업스트림 , DisplayPort ALT 모드 , 최대 PD 90W)
6. USB C2(최대 15W 전원 공급)
7. USB 업스트림
8. USB3.2 Gen1 다운스트림 + 충전
9. 이어폰
10. USB3.2 Gen1 다운스트림
11. USB3.2 Gen1 다운스트림

PC 에 연결

1. 전원 코드를 디스플레이 후단에 단단히 연결하십시오 .
 2. 컴퓨터를 끄고 전원 케이블을 뽑으십시오 .
 3. 디스플레이 신호 케이블을 컴퓨터 후단의 비디오 커넥터에 연결하십시오 .
 4. 컴퓨터와 디스플레이의 전원 코드를 가까운 콘센트에 꽂으십시오 .
 5. 컴퓨터와 디스플레이를 켜십시오 .
- 모니터에 이미지가 표시되면 설치가 완료된 것입니다. 이미지가 표시되지 않으면 문제 해결을 참조하십시오 .
- 장비를 보호하려면 연결하기 전에 항상 PC 와 OLED 모니터를 끄십시오 .

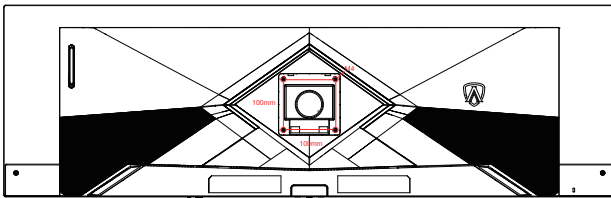
벽면 설치

별도 판매 벽면 장착 암 설치 준비

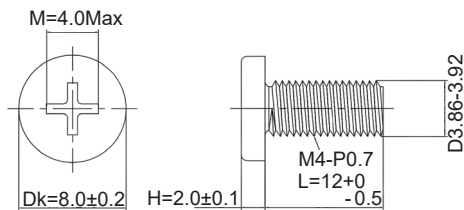


이 모니터는 별도로 구매하는 벽면 장착 암에 부착할 수 있습니다. 이 절차를 수행하기 전에 전원을 차단하십시오. 다음 단계를 따르십시오 :

1. 받침대를 분리하십시오 .
2. 벽걸이 암을 조립할 때는 제조업체의 지침을 따르십시오 .
3. 모니터 후면에 벽걸이 암을 대고 암의 구멍과 모니터 후면의 구멍 위치를 맞추십시오 .
4. 나사 4 개를 구멍에 넣고 조이십시오 .
5. 케이블을 다시 연결하십시오 . 벽에 고정하는 방법은 옵션 품목인 벽걸이 암에 동봉된 사용 설명서를 참조하십시오 .

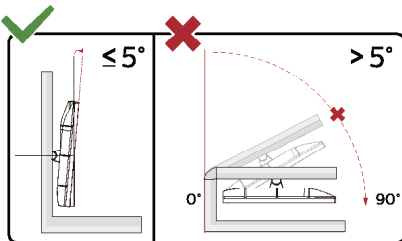


벽걸이 나사 사양 : M4*(12+x)mm, (X= 벽걸이 브래킷 두께)



참고 : VESA 장착 나사 구멍은 모든 모델에 제공되지 않으므로 대리점 또는 AOC 공식 부서에 확인하십시오 .

벽걸이 설치 시에는 반드시 제조업체에 문의하십시오 .



* 디스플레이 디자인은 그림과 다를 수 있습니다 .

⚠경고 :

1. 패널 들뜸과 같은 잠재적인 화면 손상을 방지하려면 모니터가 -5 도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오 .
2. 모니터 각도를 Adjust (조정) 하는 동안 화면을 누르지 마십시오 . 베젤만 잡으십시오 .

Adaptive-Sync 기능

1. Adaptive-Sync 기능은 DisplayPort/HDMI/USB C 연결 시 작동합니다.
2. 호환 그래픽 카드: 권장 목록은 아래와 같으며, www.AMD.com 을 방문하여도 확인하실 수 있습니다.

그래픽 카드

- Radeon™ RX Vega 시리즈
- Radeon™ RX 500 시리즈
- Radeon™ RX 400 시리즈
- Radeon™ R9/R7 300 시리즈 (R9 370/X, R7 370/X, R7 265 제외)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano 시리즈
- Radeon™ R9 Fury 시리즈
- Radeon™ R9/R7 200 시리즈 (R9 270/X, R9 280/X 제외)

프로세서

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

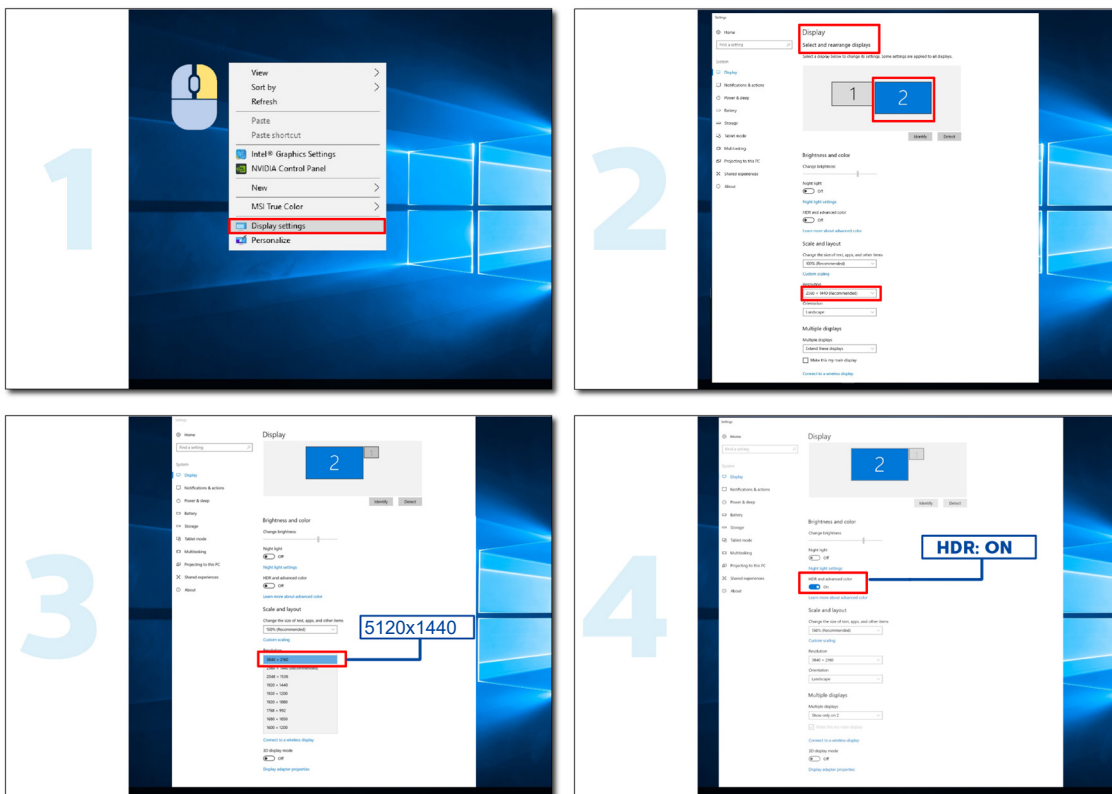
HDR

HDR10 Format 의 Input 신호와 호환됩니다 .

플레이어 및 콘텐츠가 호환될 경우 디스플레이가 자동으로 HDR 기능을 활성화할 수 있습니다 . 사용 중인 장치 및 콘텐츠의 호환성에 대한 Information 은 장치 제조업체와 콘텐츠 제공업체에 문의하십시오 . 자동 활성화 기능이 필요하지 않을 경우에는 HDR 기능을 "Off"로 Select 하십시오 .

참고 :

1. V1703 보다 낮은 (이전) WIN10 Version 에서는 DisplayPort/HDMI 인터페이스에 대한 별도 설정이 필요하지 않습니다 .
2. WIN10 Version V1703 에서는 HDMI 인터페이스만 사용 가능하며 DisplayPort 인터페이스는 작동하지 않습니다 .
3. 5120x1440@60Hz Resolution 은 Blu-ray Player, Xbox 및 PlayStation 에만 권장됩니다 .
 - a. 디스플레이 Resolution 은 5120x1440 으로 설정되며 , HDR 은 On 으로 사전 설정됩니다 .
 - b. 응용 프로그램 실행 후 Resolution 을 5120x1440 으로 변경하면 (사용 가능한 경우) 최적의 HDR 효과를 얻을 수 있습니다 .



KVM 기능

KVM 이란 무엇입니까?

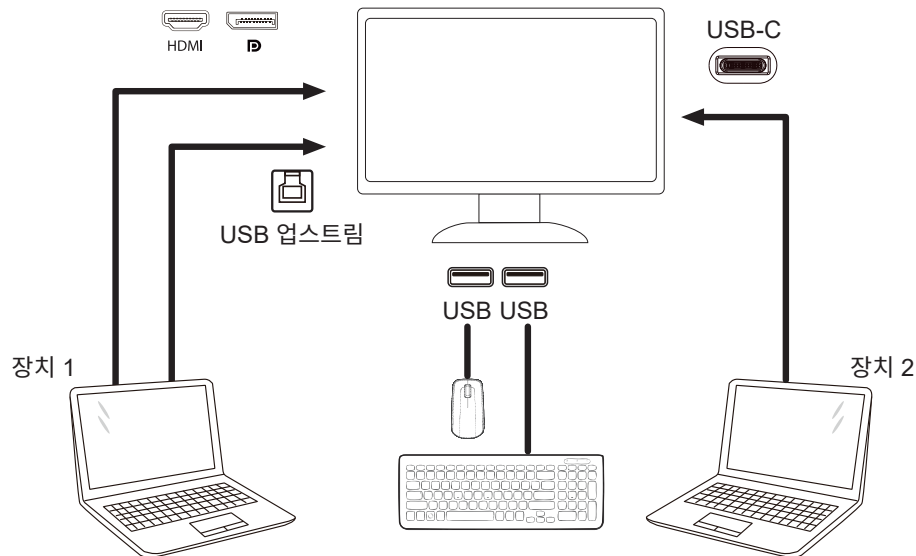
KVM 기능을 사용하면 하나의 AOC 모니터에서 두 대의 PC, 두 대의 노트북, 또는 한 대의 PC와 한 대의 노트북을 표시하고 한 세트의 키보드 및 마우스로 두 장치를 제어할 수 있습니다. OSD Menu의 "Input Select"에서 Input Source를 선택하여 PC 또는 노트북 장치에 대한 제어를 전환하십시오.

KVM 사용 방법

1 단계: 장치(PC 또는 노트북) 한 대를 USB C1을 통해 모니터에 연결하십시오.

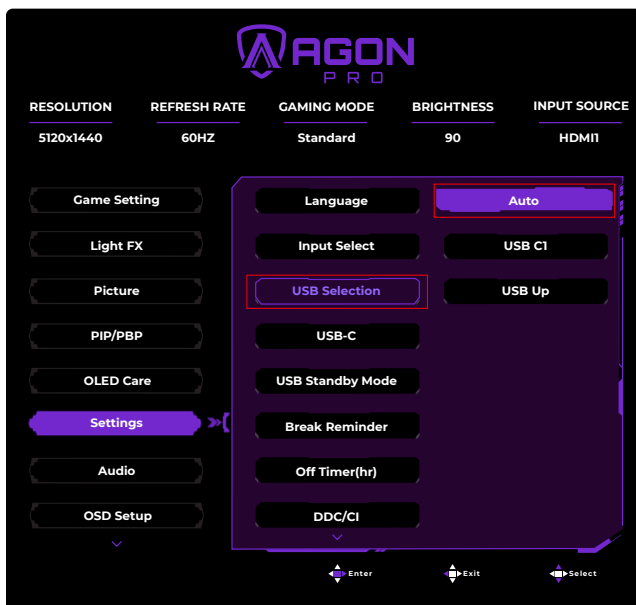
2 단계: 다른 장치를 HDMI 또는 DisplayPort를 통해 모니터에 연결하십시오. 그런 다음 해당 장치를 USB up 포트를 통해서도 모니터에 연결하십시오.

3 단계: 주변장치(키보드 및 마우스)를 USB 포트를 통해 모니터에 연결하십시오.



참고: 디스플레이의 디자인은 그림과 다를 수 있습니다.

4 단계: Settings (설정)로 진입하십시오. Settings (설정) 페이지로 이동하여 USB Selection (USB 선택) 탭에서 "Auto (자동)", "USB C1" 또는 "USB UP"을 선택하십시오.



USB Selection (USB 선택)	기능 설명
Auto (자동)	현재 화면에 표시되는 Source (입력신호)에 따라 USB-C 또는 USB up (USB 업스트림 포트)을 Auto (자동)로 Select (선택)합니다.
USB C1	USB-C 케이블을 통해 USB 업스트림 경로를 제공합니다.
USB up (USB 업스트림 포트)	USB-C to USB-A 케이블을 통해 USB 업스트림 포트 경로를 제공합니다.

On-Screen OSD

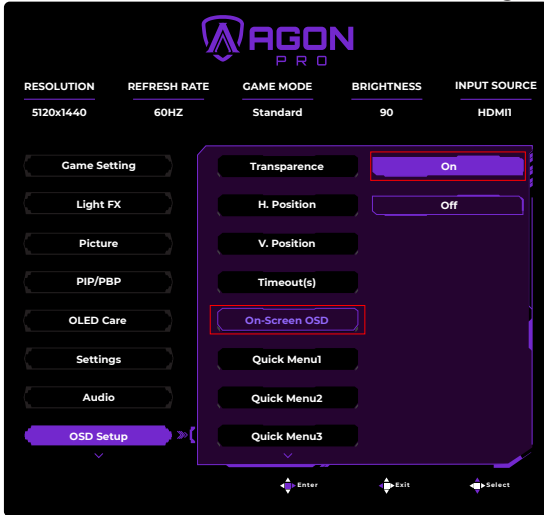
이 모니터는 On-Screen OSD 기능을 지원합니다.

On-Screen OSD 가 활성화되면 마우스를 사용하여 모니터 OSD 메뉴를 탐색할 수 있습니다.

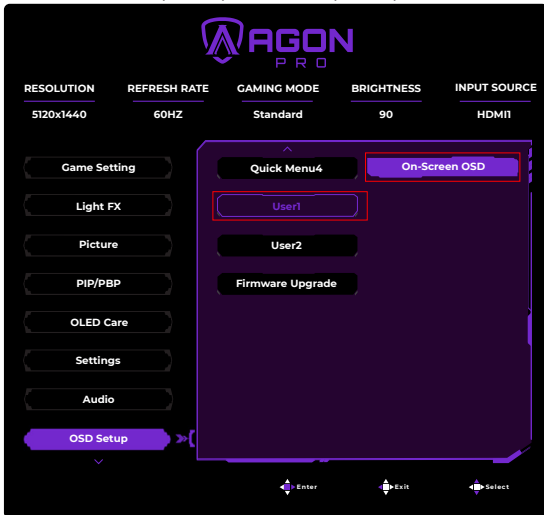
이 기능은 모니터 설정을 Adjust (조정) 하는 대체 방법을 제공하지만, 일부 마우스와의 호환성은 보장되지 않습니다.

설정 지침 :

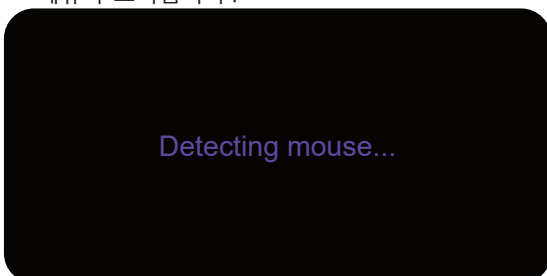
1. 마우스를 모니터의 노란색 USB 포트에 연결하십시오.
참고 : On-Screen OSD 를 사용하는 데 USB up (USB 업스트림 포트) 케이블은 필요하지 않습니다. 그러나 On-Screen OSD 가 비활성화된 상태에서 컴퓨터 또는 노트북의 On-Screen OSD 를 활성화하려면, USB up (USB 업스트림 포트) 케이블을 연결하거나 모니터의 USB-C1 포트와 컴퓨터 간에 USB-C to USB-C 케이블을 사용하십시오.
2. 다음 방법을 사용하여 On-Screen OSD 기능을 On (켜기) 또는 Off (끄기) 로 전환할 수 있습니다:
 - OSD 메뉴에 접속하십시오. OSD Setup (OSD 설정) > On-Screen OSD 로 이동하여 On (켜기) 또는 Off (끄기) 를 Select (선택) 하고 Select (선택) 버튼을 눌러 Settings (설정) 를 적용하십시오.



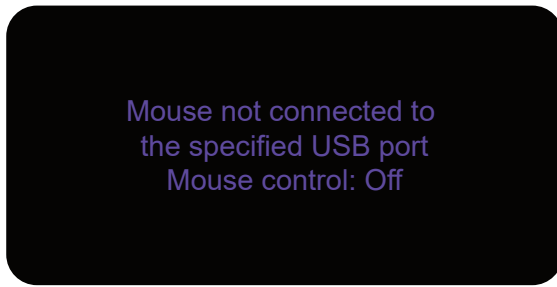
- OSD 메뉴가 닫힌 상태에서 위쪽 버튼을 약 3 초간 길게 누르면 On-Screen OSD 가 On (켜기) 또는 Off (끄기) 로 전환됩니다.
- 사용자 정의 키가 "On-Screen OSD"에 할당된 경우, OSD 메뉴가 닫힌 상태에서 해당 키를 반복적으로 눌러 On-Screen OSD 를 On (켜기) 또는 Off (끄기) 로 전환하십시오.



- 모니터 전원이 켜지거나 대기 모드에서 복귀할 때 On-Screen OSD 는 자동으로 비활성화됩니다.
3. On-Screen OSD 를 활성화하면 모니터가 마우스 연결을 감지하며, 이 과정에는 약 3~20 초가 소요됩니다. 이후 다음 메뉴가 표시됩니다:



지정된 USB 포트에서 20 초 이내에 마우스가 감지되지 않을 경우, On-Screen OSD 기능은 자동으로 Off (끄기) 상태가 됩니다.



마우스가 성공적으로 감지되면 보라색 테두리의 커서가 화면 Center (가운데)에 표시됩니다.



커서 스타일

On-Screen OSD가 활성화되었을 때는 다음 사항을 유의하십시오 :

1. 전원 버튼 및 On-Screen OSD 전환 기능만 작동하며, 나머지 모든 버튼은 비활성화됩니다.
2. On-Screen OSD는 모니터 OSD Menu (메뉴)만 제어할 수 있으며, 호스트 컴퓨터는 조작할 수 없습니다.
3. OSD Menu (메뉴)의 Horizontal Position, Vertical Position, Firmware Upgrade (펌웨어 업그레이드), USB Selection (USB 선택) 항목은 회색으로 표시되어 사용이 불가능합니다.

사용 설명 :

1. On-Screen OSD가 활성화되고 마우스가 감지된 상태에서 OSD가 꺼져 있을 때 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면 OSD Menu (메뉴)가 열립니다. 마우스 휠을 위로 스크롤하면 Input Source (입력 신호) Quick Menu (빠른 메뉴)가 열리고, 아래로 스크롤하면 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 조정 Quick Menu (빠른 메뉴)가 열립니다.
2. 마우스 포인터 또는 스크롤 휠을 사용하여 메뉴를 탐색하거나, 페이지를 스크롤하거나, Adjust (조정) 할 항목을 Select (선택) 하십시오.

참고 : 기본 메뉴, Quick Menu (빠른 메뉴) 또는 기타 메뉴가 표시될 때 On-Screen OSD는 메뉴 영역 내에서만 활성화됩니다.

3. 원하는 항목이 강조 표시되면 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하여 Adjust (조정) 내용을 확인하거나 다음 하위 메뉴 Level (레벨)로 진입하십시오.
4. 메뉴 영역 내에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 이전 메뉴 Level (레벨)로 돌아갈 수 있으며, 이를 반복하여 기본 메뉴를 종료하십시오.

사용자 지정 십자선 조작 방법 :

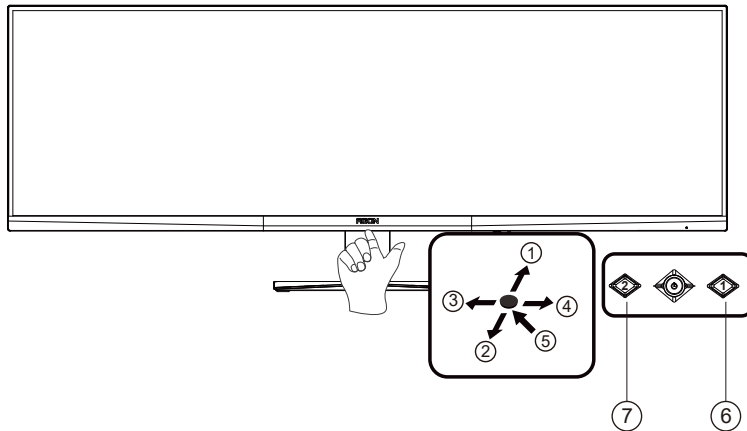
1. On-Screen OSD를 활성화하십시오.
2. OSD Menu (메뉴)가 꺼져 있을 때 마우스 휠을 아래로 스크롤하면 십자선 조정 단축 메뉴가 표시됩니다.
3. 마우스 휠을 다시 스크롤하여 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 배율을 Adjust (조정) 하십시오. 마우스 휠을 위로 한 번 스크롤하면 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 배율이 한 Level (레벨) 증가하고 (2X->3X->4X), 아래로 한 번 스크롤하면 한 Level (레벨) 감소합니다 (4X->3X->2X). 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하여 메뉴 Adjust (조정)를 확인하십시오.
4. 아무 곳이나 오른쪽 클릭하여 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프)의 시작 Position (위치)을 설정하십시오. 마우스를 오른쪽 하단 모서리 쪽으로 Move (이동)하면 화면에 짙은 회색 사각형 프레임이 나타납니다. 프레임이 보라색으로 바뀌면,

유효한 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 보기 영역임을 나타냅니다. 마우스를 드래그하여 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 창의 Size (크기)를 Adjust (조정)한 후, 다시 오른쪽 클릭하여 확인하십시오.

5. 마우스 휠을 스크롤하여 Sniper Scope (스나이퍼 스코우프) 배율 Level (레벨)을 Adjust (조정) 하십시오.

Adjust (조정)

단축키



1	화면 OSD/ 위
2	아래
3	왼쪽
4	오른쪽
5	전원 /Menu (메뉴)/Select (선택)
6	User1 (사용자 1) (Sniper Scope (스나이퍼 스코우프))
7	User2 (사용자 2) (Input Select (입력 선택))

전원 /Menu (메뉴)/Select (선택)

- 모니터 전원이 꺼져 있을 때 이 버튼을 누르면 전원이 On (켜기) 상태가 됩니다.
- 모니터 전원이 켜져 있을 때 이 버튼을 누르면 OSD 메뉴가 열리거나 기능 Adjust (조정)가 확인되며, 이 버튼을 약 2초간 길게 누르면 모니터가 Off (끄기) 상태가 됩니다.
- 모니터가 대기 모드일 때 이 버튼을 누르면 전원이 Off (끄기) 상태가 됩니다.

화면 OSD/ 위 / 아래 / 왼쪽 / 오른쪽

- OSD Menu (메뉴)가 닫혀 있을 때 위쪽 버튼을 약 3초간 길게 누르면 마우스 제어를 On (켜기) 또는 Off (끄기)할 수 있습니다. 지정된 USB 포트에서 20초 이내에 마우스가 감지되지 않으면 마우스 제어 기능이 자동으로 Off (끄기)됩니다.
- OSD Menu (메뉴)가 닫혀 있을 때 버튼을 짧게 누르면 단축 메뉴가 열립니다.
- OSD Menu (메뉴)가 열려 있을 때 화면에 표시되는 버튼 안내에 따라 원하는 작업을 수행하십시오.
- 모니터가 대기 모드일 때 이 버튼을 누르면 Input Select (입력 선택) 메뉴가 열립니다.

User1 (사용자 1) (Dual Resolution (듀얼 해상도))

- OSD Menu (메뉴)에서 이 단축키의 기능을 사용자 지정하십시오: Gaming Mode (게임 모드), Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Dial Point (조준선), Sniper Scope (스나이퍼 스코우프), Input Select (입력 선택), Volume (볼륨), Image Ratio (이미지 비율), Pixel Refresh (픽셀 새로고침), Light FX, Game Color (게임 색상), Dark Boost (다크 부스트), Sharpness (선명도), Color Temp. (색 온도), Color Space (색 공간), 화면 OSD. 공장 기본 설정은 "Sniper Scope (스나이퍼 스코우프)"입니다.
- OSD Menu (메뉴)가 Off (끄기) 상태일 때 이 버튼을 누르면 "Input Select (입력 선택)" 메뉴가 열립니다. "왼쪽" 또는 "오른쪽" 키를 눌러 로컬 Zoom (줌)의 배율 Level (레벨)을 선택하십시오: 2X, 3X, 4X.
- 모니터가 대기 모드일 때 이 버튼을 누르면 "Input Select" 메뉴가 열립니다.

User2 (사용자 2) (Input Select (입력 선택))

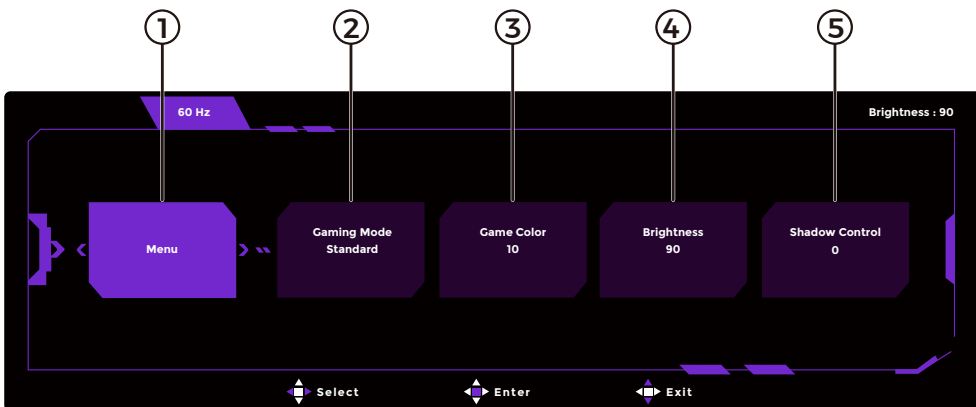
- OSD 메뉴에서 이 단축키의 기능을 사용자 지정하십시오: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, 화면 OSD.
공장 기본 설정은 "Input Select"입니다.
- OSD 메뉴가 Off 상태일 때 이 버튼을 누르면 "Input Select" 메뉴가 열립니다. "위" 또는 "아래" 버튼을 눌러 정보 표시줄에 표시된 입력 신호를 선택한 다음 "Select" 버튼을 눌러 선택한 신호로 전환하십시오.
- 모니터가 대기 모드일 때 이 버튼을 누르면 "Input Select" 메뉴가 열립니다.

OSD – 잠금 기능

- OSD 메뉴가 Off 상태일 때 "아래" 버튼을 약 10초간 길게 누르면 OSD 메뉴가 잠기거나 잠금이 해제됩니다.

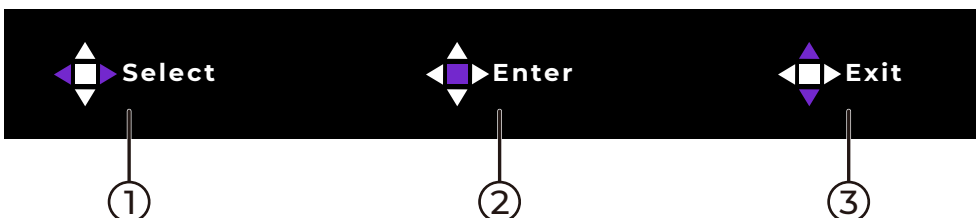
OSD 메뉴 Adjust

Quick Menu (빠른 메뉴)



1	Menu (메뉴)	OSD 주 메뉴를 여십시오 .
2	Quick Menu1 (빠른 메뉴 1) Gaming Mode (게임 모드)	User (사용자색) Quick Menu (빠른 메뉴) 1 입니다 . 기본 설정은 Gaming Mode (게임 모드) 입니다 .
3	Quick Menu2 (빠른 메뉴 2) Game Color (게임 색상)	사용자색 빠른 메뉴 2. 기본 설정은 Game Color (게임 색상) 입니다 .
4	빠른 메뉴 3 Brightness (밝기)	User (사용자색) Quick Menu3 (빠른 메뉴 3). 기본 설정은 Brightness (밝기) 입니다 .
5	Quick Menu4 (빠른 메뉴 4) Shadow Control	사용자색 빠른 메뉴 4. 기본 설정은 Shadow Control 입니다 .

버튼 조작 안내



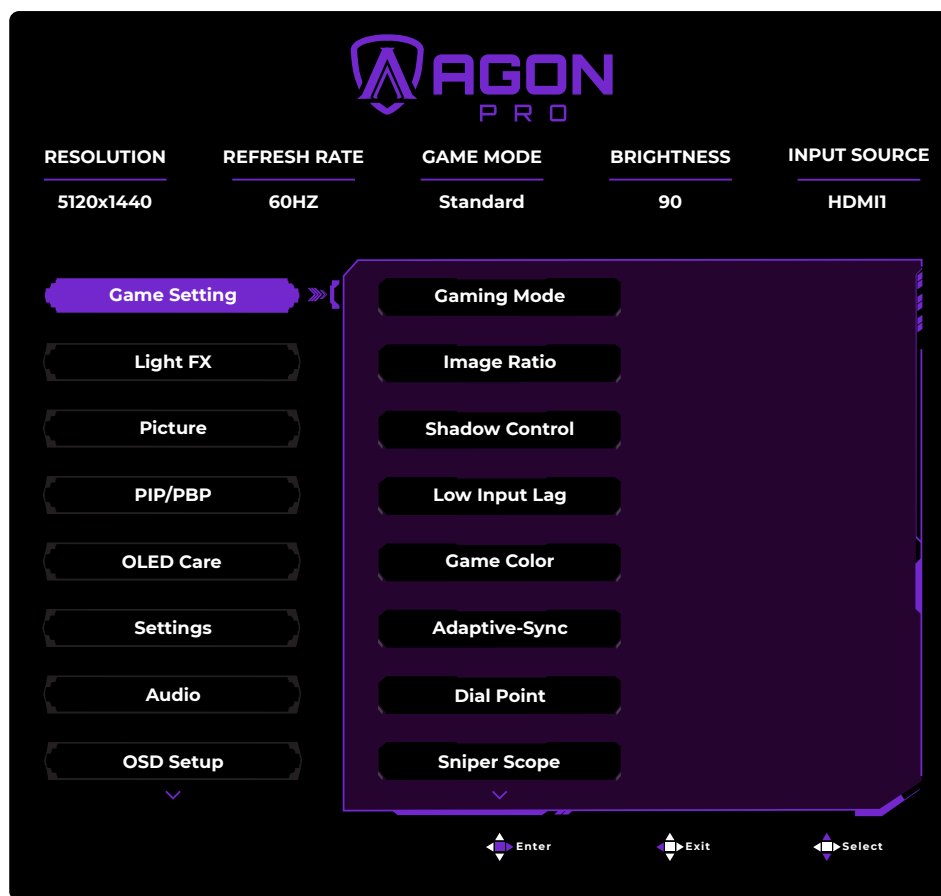
1	Select (선택)	OSD Menu (메뉴)의 보라색 버튼 안내에 따라 해당 버튼을 눌러 Adjust (조정)하려는 Menu (메뉴)를 Select (선택)하거나 값을 Adjust (조정)하십시오.
2	Enter (엔터)	OSD Menu (메뉴)의 보라색 버튼 안내에 따라 해당 버튼을 눌러 Select (선택) 사항을 확인하고 다음 하위 메뉴로 이동하거나, Menu (메뉴) Adjust (조정) 내용을 확인하십시오.
3	Exit (나가기)	OSD Menu의 보라색 버튼 안내에 따라 해당 버튼을 누르시면 이전 Menu Level로 돌아가거나 Menu를 완전히 Exit하실 수 있습니다.

참고 :

5 방향 내비게이션 버튼의 기능은 OSD Menu Level 또는 옵션에 따라 다를 수 있습니다 . OSD Menu 의 보라색 버튼 안내에 따라 조작해 주십시오 .

OSD Menu

Game Setting (게임 설정)



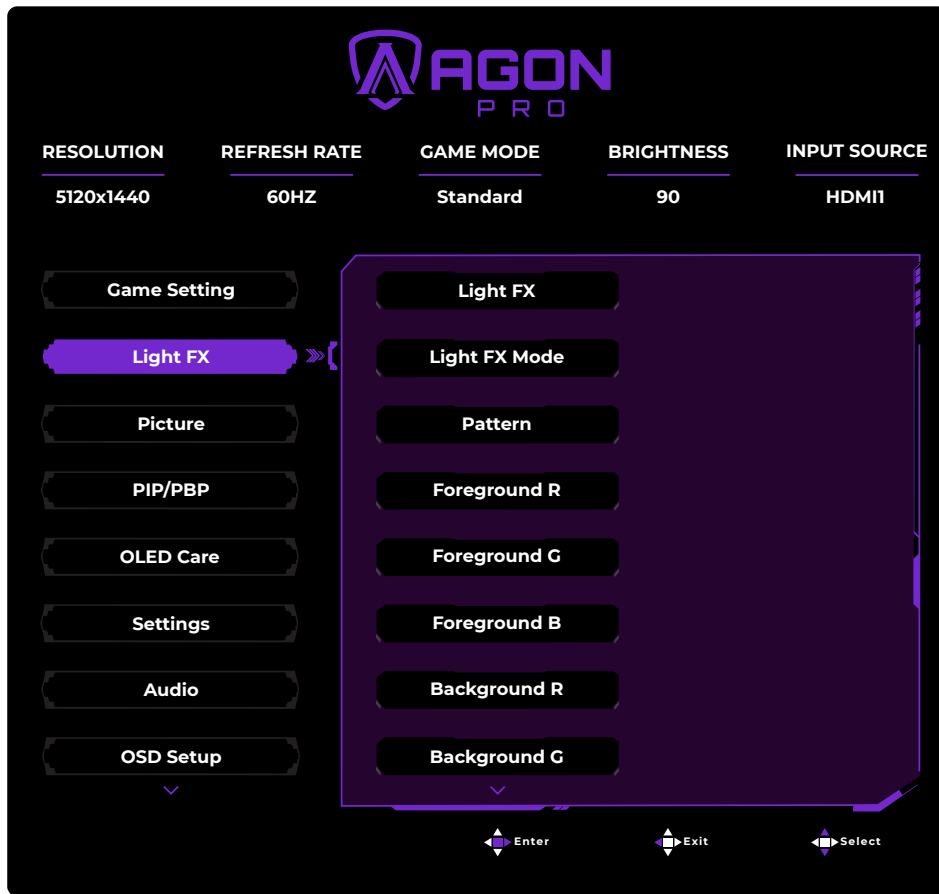
Gaming Mode (게임 모드)	Standard (표준)	적합한 웹 및 Mobile (모바일) Game (게임) 의 가독성을 높이십시오 .
	FPS	FPS (1 인칭 슈팅) Game (게임) 을 플레이할 때 사용합니다 . 어두운 테마에서 블랙 Level (레벨) 을 개선합니다 .
	RTS	RTS(실시간 전략) Game (게임) 을 즐길 때 사용하십시오 . 화질이 개선됩니다 .
	Racing	Racing Game 을 플레이할 때 Fastest (가장 빠르게) 응답 시간과 높은 Saturation (채도) 을 제공합니다 .
	Gamer 1 (사용자 1)	User (사용자색) 의 선호 Settings (설정) 이 Gamer 1 (사용자 1) 로 저장되었습니다 .
	Gamer 2 (사용자 2)	User (사용자색) 의 선호 Settings (설정) 이 Gamer 2 (사용자 2) 로 저장되었습니다 .
	Gamer 3 (사용자 3)	User (사용자색) 선호 설정이 Gamer 3 (사용자 3) 로 저장되었습니다 .

Image Ratio (이미지 비율)	Full (전체 화면) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (전체 화면 (4:3))/ 1:1(Square) (1:1(4:3))/ Aspect (화면 비율) / 27"/ 24.5"	Image Ratio (이미지 비율) 를 선택하십시오 . Full (전체 화면) (32:9/16:9): 입력 이미지를 전체 화면으로 조정합니다 . 32:9/16:9 Aspect Ratio (화면비) 의 이미지에 적합합니다 . 1:1(Square) (1:1(4:3))(32:9/16:9): 입력 이미지를 Native 해상도로 조정 없이 표시합니다 . Full(Square) (전체 화면 (4:3)): 사전 설정 Resolution (해상도) 는 1280x960 입니다 . 입력 이미지를 전체 화면으로 조정합니다 . 1:1(Square) (1:1(4:3)): 사전 설정 Resolution (해상도) 는 1280x960 입니다 . 입력 이미지를 Native 해상도로 조정 없이 표시합니다 . Aspect (화면 비율): 사전 설정 Resolution (해상도) 는 1280x960 입니다 . 원래 Aspect Ratio (화면비) 를 유지하고 기하학적 왜곡 없이 화면을 최대한 채우도록 이미지를 조정합니다 . 4:3 Aspect Ratio (화면비) 의 이미지에 적합합니다 . 27": 화면 중앙에만 27 인치 화면 영역을 표시합니다 . 24.5": 화면 중앙에만 24.5 인치 화면 영역을 표시합니다 .
Shadow Control	0-20	Shadow Control 의 기본값은 0 이며 , User (사용자색) 가 더 선명한 Picture (화면) 를 위해 0 부터 20 까지 Adjust (조정) 할 수 있습니다 . 화면이 너무 어두워 세부 사항을 선명하게 볼 수 없는 경우 , 0 에서 20 사이로 Adjust 하여 선명한 Picture 를 확보하십시오 .
Low Input Lag	Off/ On	프레임 버퍼를 끄면 입력 지연을 줄일 수 있습니다 . 참고 : Low Input Lag 기능은 기본적으로 On 으로 설정되어 있으며 , Adaptive-Sync 가 On 상태일 때는 Adjust 할 수 없습니다 .
Game Color (게임 색상)	0 ~ 20	Game Color 는 더 나은 Picture 를 얻기 위해 Saturation 을 Adjust 할 수 있는 0~20 Level 을 제공합니다 .
Adaptive-Sync	Off/ On	Adaptive-Sync 를 사용하거나 사용하지 않도록 설정하십시오 . Adaptive-Sync 실행 알림 : Adaptive-Sync 기능이 켜져 있는 경우 일부 Game 환경에서 Flashing 현상이 발생할 수 있습니다 .
Dial Point (조준선)	Off (끄기) /20/	Game Dial Point 기능을 켜거나 끄십시오 . 모니터가 On (켜기) 또는 Off (끄기) 상태가 되면 Game Dial Point 는 자동으로 Off (끄기) 로 전환됩니다 . Dial Point 기능이 On (켜기) 상태일 때는 1 인칭 슈팅 (FPS) 게임 중 플레이어가 정확하게 조준할 수 있도록 화면 Center (가운데) 에 Dial Point 가 표시됩니다 .
Sniper Scope (스나이퍼 스코프)	Off (끄기) / 2X / 3X / 4X	사격 시 조준을 용이하게 하려면 로컬로 Zoom (줌) 인하십시오 .
Frame Counter (프레임 카운터)	Off (끄기) / Right-Up (오른쪽 위) / Right-Down (오른쪽 아래) / Left-Up (왼쪽 위) / Left-Down (왼쪽 아래)	Select (선택) 한 모서리에 디스플레이 V 주파수가 표시됩니다 .
HDMI1	Console/DVD/PC	연결된 장치의 Type (유형) 을 Select (선택) 하십시오 . HDMI1 을 사용하여 Game (게임) 콘솔 또는 DVD 플레이어 를 연결할 경우 , HDMI1 을 PC 로 설정하십시오 .
HDMI2	Console/DVD/PC	연결된 장치의 Type (유형) 을 Select (선택) 하십시오 . HDMI2 를 사용하여 게임 콘솔 또는 DVD 플레이어 를 연결할 경우 , HDMI2 를 PC 로 설정하십시오 .

참고 :

- 1). "Picture"의 "HDR Mode"가 활성화된 경우 , "Shadow Control", "Game Color" 항목을 Adjust (조정) 할 수 없습니다 .
- 2). "Picture"의 "HDR"이 "DisplayHDR"로 설정된 경우 , "Gaming Mode", "Shadow Control", "Game Color" 항목을 Adjust (조정) 할 수 없습니다 .
"Picture"의 "HDR"이 "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" 또는 "HDR Game"으로 설정된 경우 , "Gaming Mode", "Game Color" 항목을 Adjust (조정) 할 수 없습니다 .
- 3). "Picture"의 "Color Space"가 "sRGB" 또는 "DCI-P3"으로 설정된 경우 , "Shadow Control", "Game Color" 항목을 Adjust (조정) 할 수 없습니다 .

Light FX

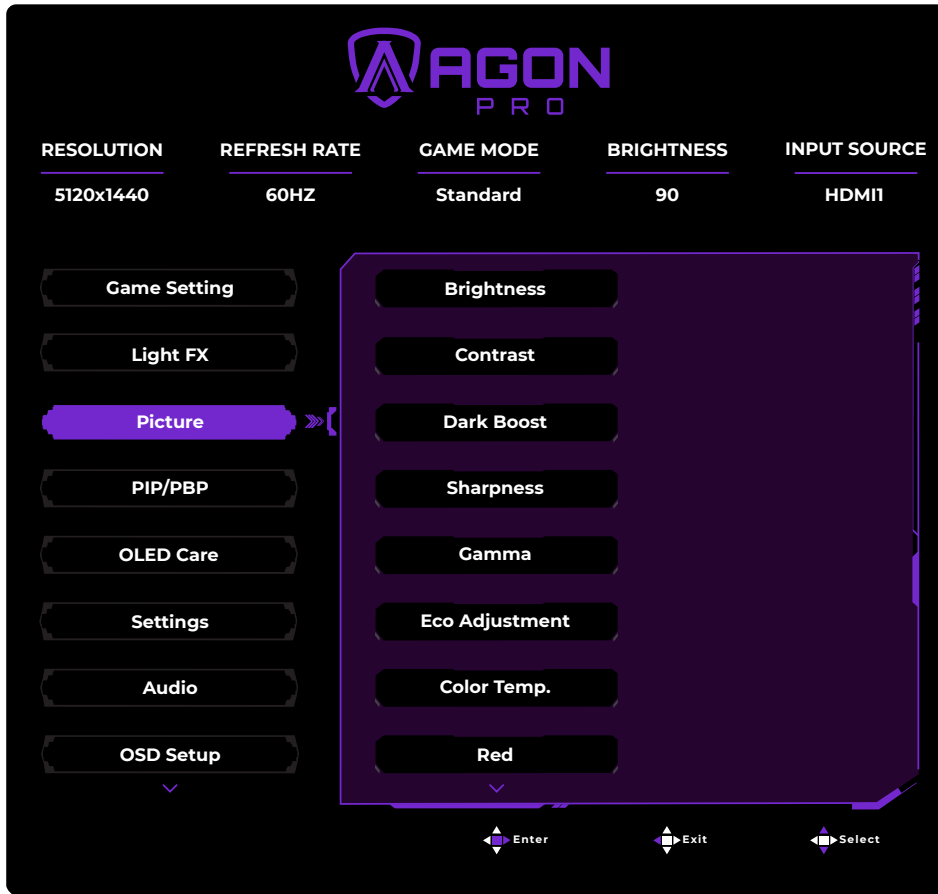


Light FX	Off (끄기) / Low (약하게) / Medium (보통) / Strong (강하게)	Light FX 의 강도를 Select (선택) 하십시오 .
Light FX Mode (Light FX 모드)	Audio1 (오디오 1) / Audio2 (오디오 2) / Static (정적) / Dark Point Sweep (간단한 이동) / Gradient Shift (그라데이션 이동) / Spread Fill (간단한 채우기) / Drip Fill (단방향 채우기) / Spreading Drip Fill (양방향 채우기) / Breathing (브리딩) / Light Point Sweep (동작 지점) / Zoom (줌) / Rainbow (무지개) / Wave (수면파) / Flashing (깜박임) / Demo	Light FX Mode (Light FX 모드) 선택
Pattern (패턴)	Red (적색) / Green (녹색) / Blue (청색) / Rainbow (무지개) / User Define (사용자색)	Light FX Pattern (패턴) Select (선택)
Foreground R	0-100	Pattern 설정이 User Define (사용자색) 일 경우, 사용자가 Light FX 전경색을 Adjust (조정) 할 수 있습니다
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Pattern 설정이 User Define 으로 지정된 경우 사용자가 Light FX 배경색을 Adjust 할 수 있습니다
Background G		
Background B		

참고 :

Dynamic 조명 기능은 Windows 11 에서 지원됩니다 . 모니터가 USB up 케이블을 통해 Windows 11 PC 에 연결된 경우 , 데스크톱 → 개인 설정 → Dynamic Lighting 으로 이동하여 “내 디바이스에서 Dynamic Lighting 사용” 및 “포그라운드와 호환 앱이 항상 조명 효과를 제어하도록 허용”을 활성화하십시오 . 이렇게 하면 Windows 11 시스템이 Light FX 의 조명 효과를 제어할 수 있습니다 . 따라서 OSD Menu 의 “Light FX” 옵션이 회색으로 표시되어 Adjust 할 수 없습니다 .

Picture (화면)



Brightness (밝기)	0-100	Brightness (밝기) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
Contrast (명암)	0-100	Contrast (명암) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
Dark Boost (다크 부스트)	Off (끄기) / Level1 (레벨 1) / Level2 (레벨 2) / Level3 (레벨 3)	어두운 영역 또는 밝은 영역의 화면 세부 정보를 개선하여 밝은 영역의 Brightness (밝기) 를 Adjust (조정) 하고 과포화되지 않도록 하십시오 .
Sharpness (선명도)	0-100	Sharpness (선명도) 를 조정하십시오 .
Gamma (감마)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Gamma (감마) 를 조정하십시오 .
Eco Adjustment (Eco 조정)	Standard (표준)	Standard (표준) 모드입니다 .
	Text (텍스트)	Text (텍스트) 모드입니다 .
	Internet (인터넷)	Internet (인터넷) 모드입니다 .
	Game (게임)	Game Mode (게임 모드) .
	Movie (영화)	Movie (영화) 모드입니다 .
	Sports (스포츠)	Sports (스포츠) 모드입니다 .
	Reading (읽기)	Reading (읽기) 모드입니다 .
Color Temp. (색 온도)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define	Color Temp. (색 온도) Adjust (조정) 참고 : RGB 색상을 Adjust (조정) 하려면 User Define (사용자색) 을 Select (선택) 하십시오 .
Red (적색)	0-100	디지털 레지스터의 Red (적색) 게인입니다 .
Green (녹색)	0-100	디지털 레지스터의 Green (녹색) 게인입니다 .
Blue (청색)	0-100	디지털 레지스터의 Blue (청색) 게인입니다 .
R.Saturation (빨강 채도)	0-100	R.Saturation (빨강 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .

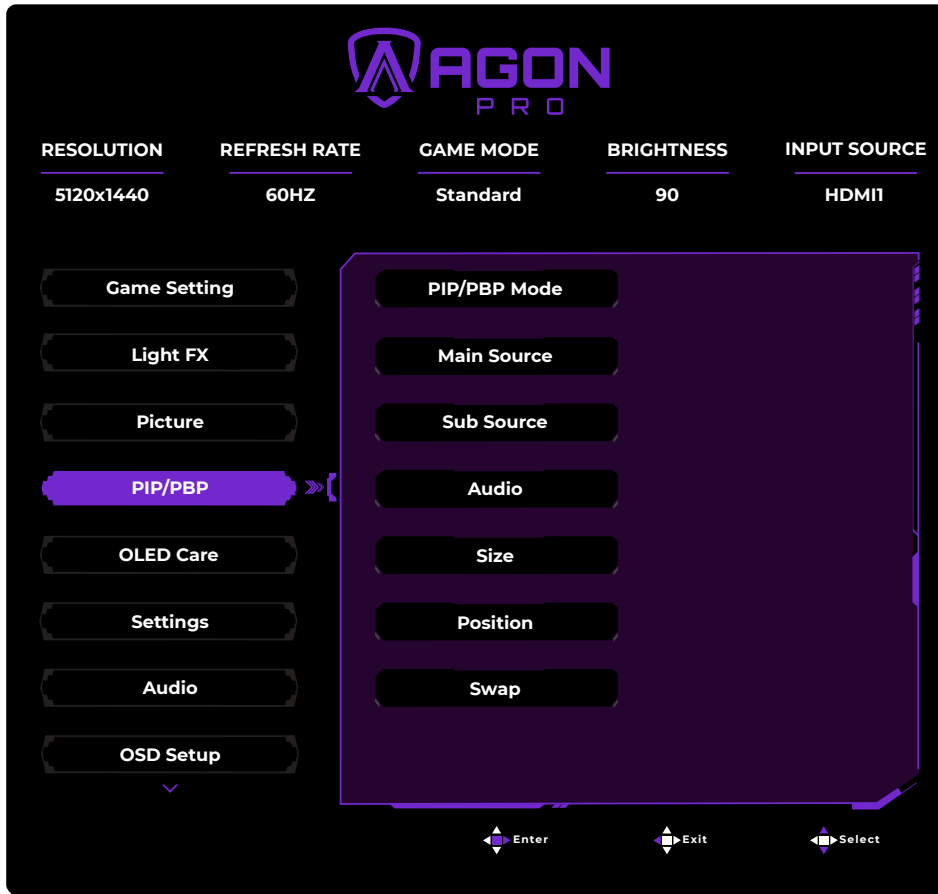
G.Saturation (초록 채도)	0-100	G.Saturation (초록 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
B.Saturation (파랑 채도)	0-100	B.Saturation (파랑 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
C.Saturation (청록 채도)	0-100	C.Saturation (청록 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
M.Saturation (자홍 채도)	0-100	M.Saturation (자홍 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
Y.Saturation (노랑 채도)	0-100	Y.Saturation (노랑 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
R.Hue (빨강 색조)	0-100	R.Hue (빨강 색조) 를 조정하십시오 .
G.Hue (초록 색조)	0-100	G.Hue (초록 색조) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
B.Hue (파랑 색조)	0-100	B.Hue (파랑 색조) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
C.Hue (청록 색조)	0-100	C.Hue (청록 색조) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
M.Hue (자홍 색조)	0-100	M.Hue (자홍 색조) 를 조정하십시오 .
Y.Hue (노랑 색조)	0-100	Y.Hue (노랑 색조) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
HDR	Off (끄기)	사용 환경에 맞게 HDR 프로필을 설정하십시오 . 참고 : HDR 신호가 감지되면 HDR 옵션이 표시되어 Adjust (조정) 할 수 있습니다 .
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR 최대 밝기)	
	HDR Picture (HDR 사진)	
	HDR Movie (HDR 영화)	
	HDR Game (HDR 게임)	
HDR Mode	Off (끄기)	Picture (화면) 의 색상 및 Contrast (명암) 에 최적화되어 HDR 효과를 시뮬레이션하여 표시합니다 . 참고 : HDR 이 감지되지 않을 경우 , Adjust (조정) 을 위해 HDR Mode 옵션이 표시됩니다 .
	HDR Picture (HDR 사진)	
	HDR Movie (HDR 영화)	
	HDR Game (HDR 게임)	
Color Space (색 공간)	Panel Native	Standard (표준) Color Space (색 공간) 패널입니다 .
	sRGB	sRGB Color Space (색 공간) .
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (색 공간)
LowBlue Mode (로우블루 모드)	Off (끄기)	색온도를 조절하여 Bluelight (블루 라이트) Wave (수면파) 를 감소시키십시오 .
	Multimedia (멀티미디어)	
	Internet (인터넷)	
	Office (오피스)	
	Reading (읽기)	

참고 :

- 1). "HDR Mode"가 활성화되면 "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" 및 "LowBlue Mode" 항목을 조정할 수 없습니다 .
- 2). "HDR"이 "DisplayHDR"로 설정되면 "Picture" 메뉴의 모든 항목 중 "HDR" 및 "Sharpness"를 제외한 항목을 조정할 수 없습니다 .
"HDR"이 "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" 또는 "HDR Game"으로 설정되면 "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" 및 "LowBlue Mode" 항목을 조정할 수 없습니다 .
- 3). "Color Space"가 "sRGB" 또는 "DCI-P3"로 설정되면 "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" 및 "LowBlue Mode" 항목을 조정할 수 없습니다 .
- 4). "Eco Adjustment"가 "Reading"로 설정된 경우 "Contrast", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" 및 "LowBlue Mode"를 Adjust 할 수 없습니다 .

- 5). "Game Setting"의 "Gaming Mode"가 "Standard" 모드가 아닌 경우 "Eco Adjustment", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" 및 "Color Space" 항목을 Adjust 할 수 없습니다 .

PIP/PBP



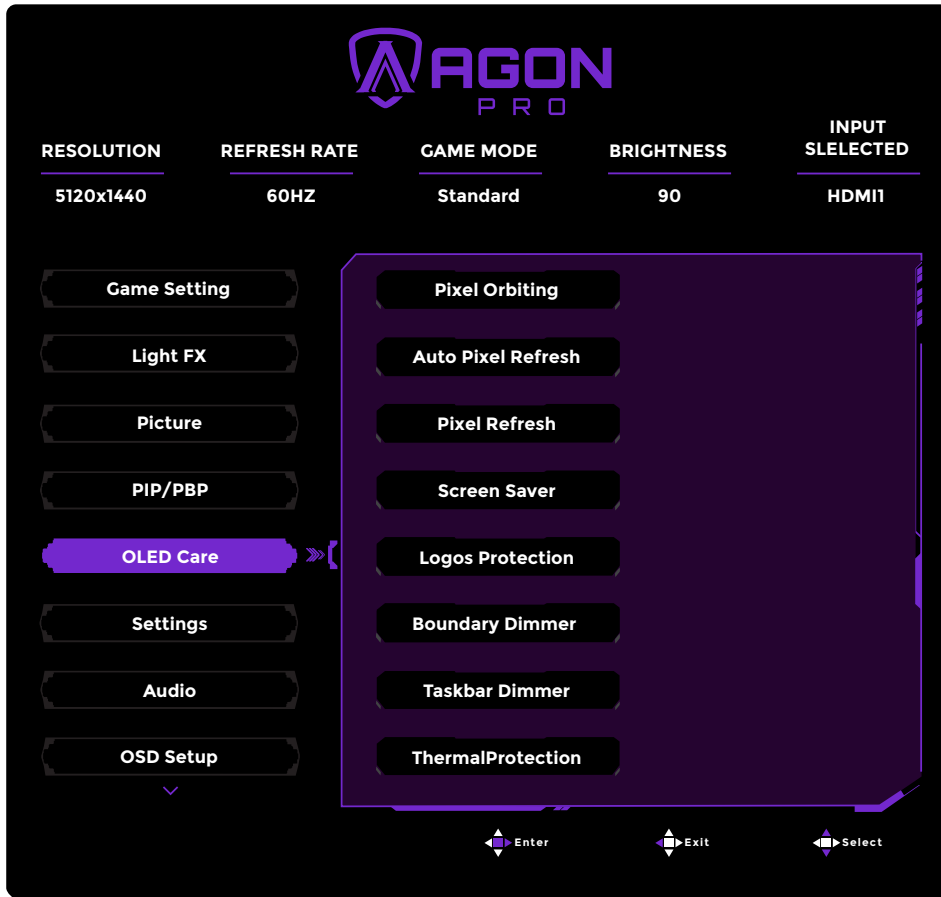
PIP/PBP Mode (PIP/PBP 모드)	Off/PIP/PBP	PIP 및 PBP 기능을 사용하거나 사용하지 않도록 설정하십시오 .
Main Source (메인 소스)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Main Source 를 선택하십시오 .
Sub Source (하위 소스)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	보조 화면 Input Source 를 선택하십시오 .
Audio (오디오)	Main Source (메인 소스) Sub Source (하위 소스)	주 화면 또는 보조 화면의 Audio 출력을 선택하십시오 .
Size (크기)	Small (작게)/Middle (중양)/Large (크게)	보조 화면 Size 를 선택하십시오 .
Position (위치)	Right-Up (오른쪽 위) Right-Down (오른쪽 아래) Left-Up (왼쪽 위) Left-Down (왼쪽 아래)	보조 화면 Position 을 선택하십시오 .
Swap (스왑)	On (켜기): Swap 25: 동작 없음	화면 Input Source 를 스왑하십시오 .

참고 :

- 1). Picture (화면) 메뉴의 HDR이 Off 이외의 상태로 설정된 경우, PIP/PBP메뉴의 모든 항목은 Adjust할 수 없습니다.
- 2). PBP/PIP가 On인 경우 주/보조 화면의 Input Signal 호환성은 다음 표와 같습니다.

PBP/PIP		Main Source			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (하위 소스)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

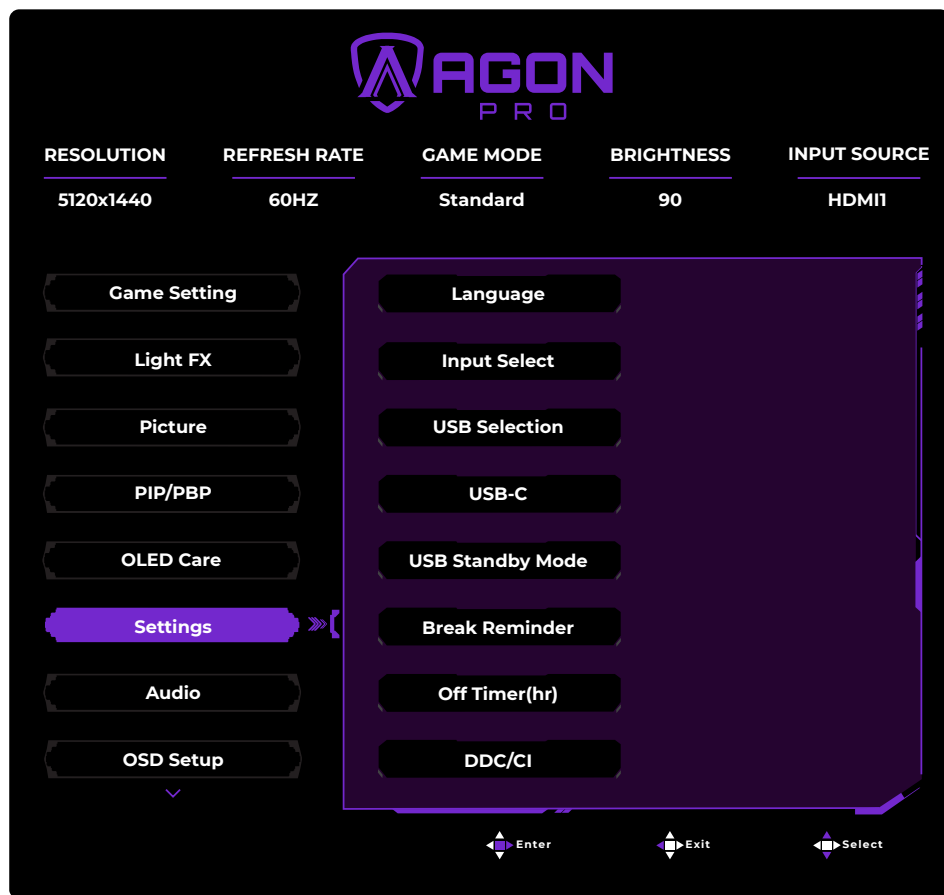
OLED 케어



Pixel Orbiting (픽셀 오비팅) (이미지 이동)	Off (끄기)	화면 잔상 발생 위험을 줄이기 위해 Pixel Orbiting (픽셀 오비팅) 기능을 On (켜기) 으로 전환하는 데 사용됩니다 . 권장 기능 설정 : "On (켜기)." 이 기능이 활성화되면 이미지 픽셀이 전체적으로 원형으로 Move (이동) 합니다 . 이동 진폭은 Settings (설정) 에 따라 달라집니다 . 이동된 문자의 측면 잘림 현상이 발생할 수 있습니다 . "Strongest (가장 강함)" 을 Select (선택) 하면 화면 잔상 발생 가능성이 가장 낮아지지만 , 측면 잘림 현상이 가장 두드러질 수 있습니다 .
	Weak (약하게)	
	Medium (보통)	
	Strong (강하게)	
	Strongest (가장 강함)	
Auto Pixel Refresh (자동 픽셀 새로고침)	Off (끄기) / On (켜기)	"Pixel Refresh"의 Auto Pixel Refresh 기능을 활성화하거나 비활성화합니다 . 모니터는 누적 사용 시간이 24 시간이 될 때마다 자동으로 "Auto Pixel Refresh" 메시지를 표시하여 사용자에게 "Pixel Refresh" 프로세스 실행을 안내합니다 . "Pixel Refresh"를 위한 Auto Pixel Refresh 를 중지하려면 "Off"를 선택하십시오 . 단 , "Pixel Refresh" 권장 실행 주기를 준수하지 않으면 화면 잔상 발생 위험이 높아질 수 있으므로 주의하여 진행하십시오 .
Pixel Refresh (픽셀 새로고침)	Off (끄기)/On (켜기)	발생한 화면 잔상을 제거하기 위해 화면 보상 및 보정 기능과 Pixel Refresh 기능을 활성화하고 실행하는 데 사용됩니다 . 전원을 켜 후 메뉴 안내에 따라 "Yes"를 선택하면 , 모니터가 자동으로 화면 보상 및 보정을 먼저 수행한 뒤 Pixel Refresh 를 실행합니다 . 모든 과정이 완료되면 모니터는 다시 전원 켜진 상태로 복귀합니다 .

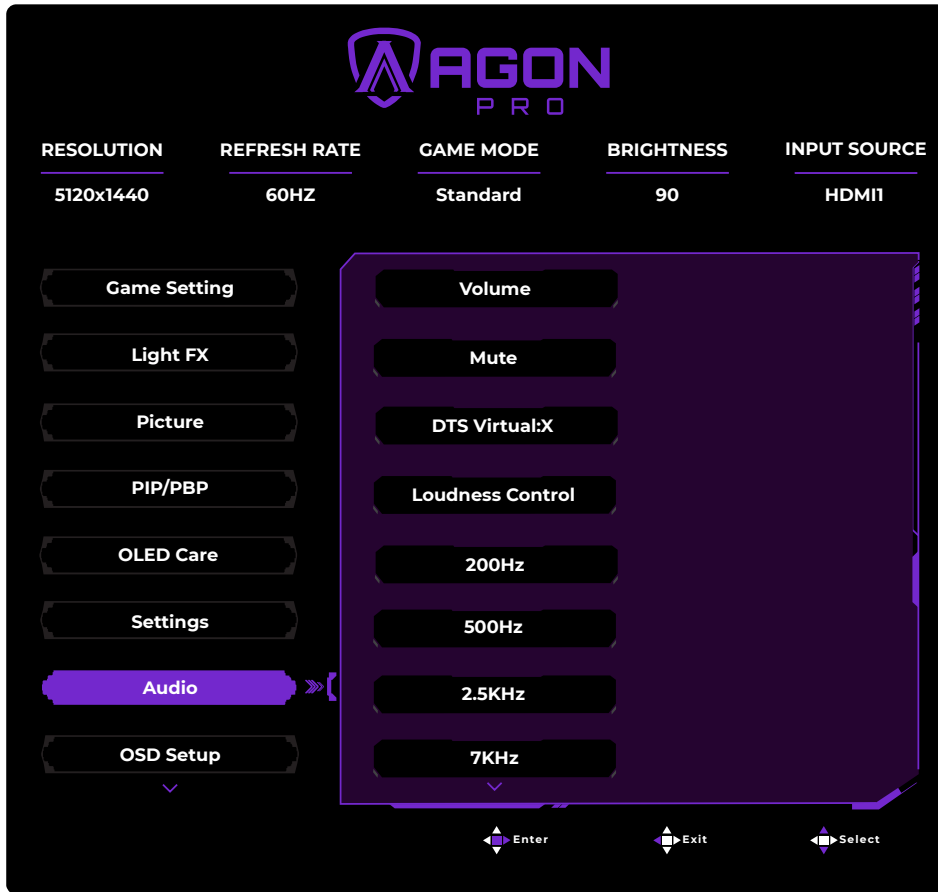
Screen Saver (화면 보호기)	Off (끄기) / Slow (느림) / Fast (빠르게)	Static (정적) 이미지가 일정 시간 동안 감지되면 Screen Saver (화면 보호기) 기능이 화면을 어둡게 하여 패널의 잔상 현상을 방지합니다. 동영상 감지 시 모니터는 이전 작업 상태의 Luminance (휘도) 로 복원됩니다. 기본 설정은 Slow (느림) 이며 , Screen Saver (화면 보호기) 를 더 빠르게 활성화하려면 Fast (빠르게) 로 변경하십시오. 화면 보호를 위해 Screen Saver (화면 보호기) 를 반드시 Slow (느림) 또는 Fast (빠르게) 로 켜 두십시오. 또한 사용 중인 장치에서도 Screen Saver (화면 보호기) 를 사용하도록 설정하는 것이 좋습니다.
Logos Protection (다중 로고 보호)	Off (끄기) / 1 / 2	화면에 여러 개의 Static (정적) 로고가 감지될 경우 Logos Protection (다중 로고 보호) 을 켜십시오. 이 기능은 로고가 감지된 영역의 화면을 어둡게 하여 패널의 잔상 현상을 방지합니다.
Boundary Dimmer (경계밝기조정)	Off (끄기) / 1 / 2 / 3	화면 테두리에 검은색 영역이 있거나 분할 화면과 같은 특수 Aspect Ratio (화면비) 의 경우 , Boundary Dimmer (경계밝기조정) 기능이 Brightness (밝기) Level (레벨) 차이가 큰 특정 영역을 자동으로 감지하여 밝기를 조절합니다.
Taskbar Dimmer (작업표시줄 밝기)	Off (끄기) / 1 / 2 / 3	Taskbar Dimmer (작업표시줄 밝기) 기술은 화면의 작업표시줄 영역 Brightness (밝기) 를 낮춥니다. 작업표시줄 외의 영역에서는 Brightness (밝기) 변경이 전혀 감지되지 않습니다.
ThermalProtection (열 보호)	Off (끄기) / On (켜기)	모니터 온도가 섭씨 60 도를 초과하면 ThermalProtection (열 보호) 기능이 자동으로 화면의 Brightness (밝기) 를 낮추어 원활한 방열을 보장합니다. 모니터 사용 시 해당 기능을 On (켜기) 으로 설정하여 사용하십시오.

Settings (설정)



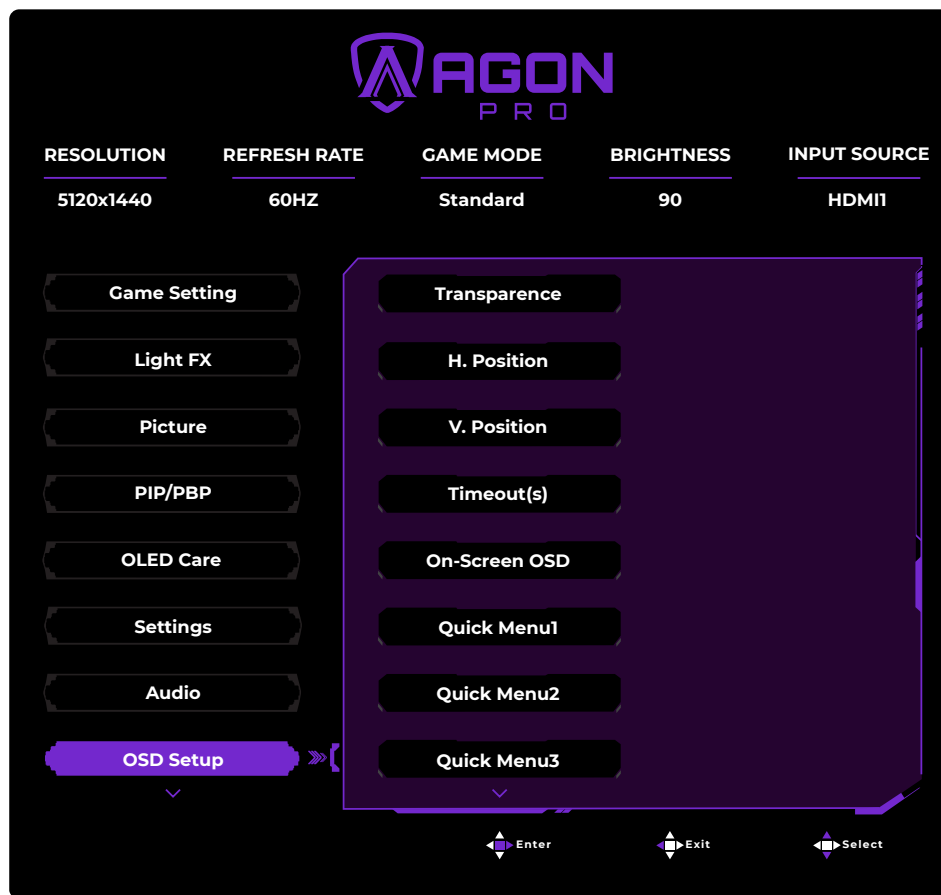
Language (언어)		OSD Language (언어) 를 Select (선택) 하십시오 .
Input Select (입력 선택)	Auto (자동) / HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Input (입력) Source (입력신호) 를 Select (선택) 하십시오 .
USB Selection (USB 선택)	Auto (자동)/USB C1/USB up (USB 업스트림 포트)	USB up (USB 업스트림 포트) 데이터 경로를 Select (선택) 하십시오 .
USB-C	High Data Speed (고속) / High Resolution (고해상도)	USB 포트를 데이터 전송 또는 Resolution (해상도) 우선으로 설정하십시오 . 참고 : 기본적으로 'High Data Speed (높은 데이터 속도)'로 설정하면 데이터 전송 속도가 우선시됩니다 . USB A 포트는 USB 3.2 Gen1 속도로 전송되며 , USB C1 포트는 10 억 7 천만 색상의 5120x1440@240Hz 최대 Resolution (해상도) 를 지원합니다 (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 Format (형식)). 'High Resolution (고해상도)'로 설정하면 USB A 포트는 USB 2.0 속도로 전송되며 , USB C1 포트는 10 억 7 천만 색상의 5120x1440@240Hz 최대 Resolution (해상도) 를 지원합니다 (RGB 또는 YCbCr 4:4:4 Format (형식)).
Break Reminder (휴식시간알림)	Off (끄기)/On (켜기)	이 기능을 활성화하면 User (사용자색) 가 1 시간 이상 연속으로 작업할 경우 시스템에서 휴식 알림을 표시합니다 .
Off Timer (전원끄기 시간)(hr)	0-24 hrs	DC 전원 끄기 시간을 Select (선택) 하십시오 .
DDC/CI	No (아니요) / Yes (예)	DDC/CI 지원을 On (켜기)/Off (끄기) 로 전환하십시오 .
Reset (초기화)	No (아니요) / Yes (예)	Menu (메뉴) 를 기본값으로 Reset (초기화) 하십시오 .

Audio (오디오)



Volume (볼륨)	0-100	스피커 또는 헤드폰의 출력 Volume (볼륨) 을 Adjust (조정) 하십시오 .
Mute (음소거)	Off (끄기) / On (켜기)	Mute (음소거) On (켜기)/Off (끄기)
DTS Virtual:X	Off (끄기)/FPS/RTS/Racing/Rock (락)/Classical (클래식)/Live (라이브)/Theater (씨어터)	DTS Virtual:X 가상 3D 서라운드 사운드 모드를 Adjust (조정) 하십시오 . 참고 : 사운드 모드 Switching (전환) 에는 약 2 초가 소요됩니다 .
라우드니스 제어	On (켜기) / Off (끄기)	기능을 켜면 스피커 출력 Volume (볼륨) 이 자동으로 Balance 조정됩니다 .
200Hz	-6.0- 6.0	저주파 기본 Audio 이며 , 톤 내 화음의 근음 주파수이기도 합니다 .
500Hz	-6.0- 6.0	주로 보컬 (예 : 노래 , Reading (읽기)) 을 표현하는 데 사용되며 , 보컬의 두께와 힘을 강화합니다 .
2.5KHz	-6.0- 6.0	이 주파수는 Strong (강하게) 한 투과력을 지니고 있으며 , 이를 개선하여 사운드의 Brightness (밝기) 와 선명도를 높일 수 있습니다 .
7KHz	-6.0- 6.0	보컬의 선명도를 높이십시오 .
10KHz	-6.0- 6.0	음악의 고음역대는 사운드의 고주파 성능에 가장 민감하게 반응합니다 .

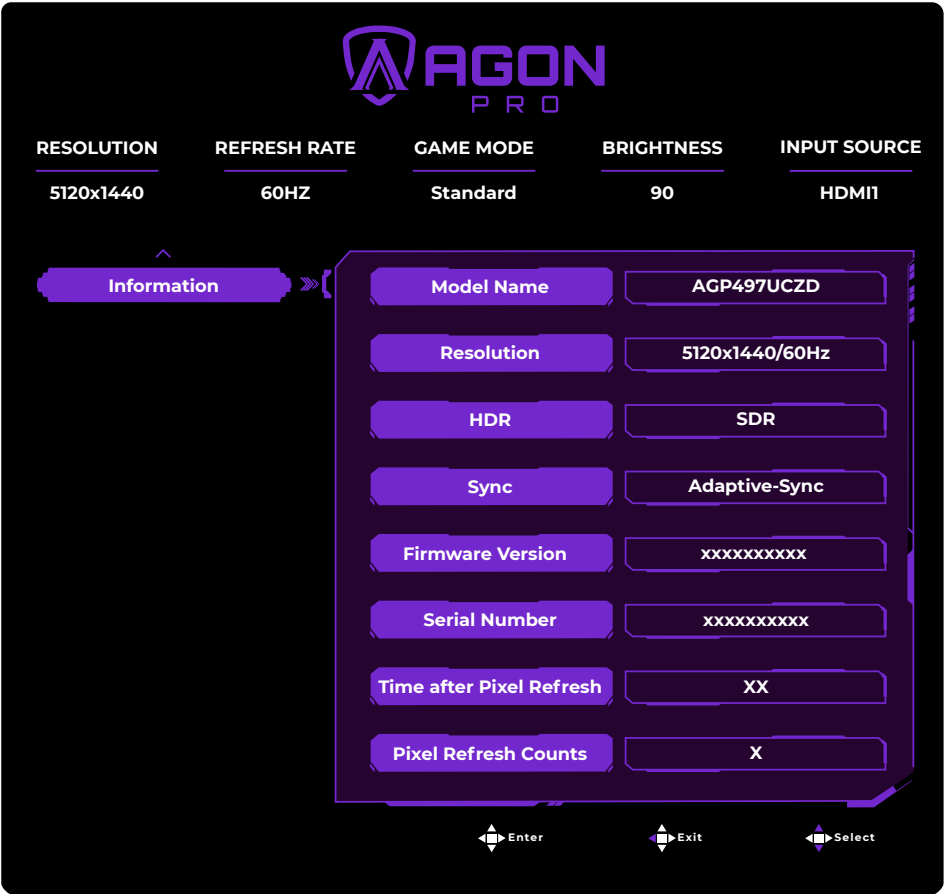
OSD Setup (OSD 설정)



Transparence (투명도)	0-100	OSD 의 Transparence 를 조정하십시오 .
H. Position (수평 위치)	0-100	OSD 의 H. Position 을 조정하십시오 .
V. Position (수직 위치)	0-100	OSD 의 V. Position 을 조정하십시오 .
Timeout(초)	5-120	OSD Timeout 을 조정하십시오 .
On-Screen OSD	Off (끄기) / On (켜기)	마우스 제어를 On/Off 로 전환하십시오 . 참고 : 노란색 USB 포트만 마우스 제어를 지원합니다 .
Quick Menu1 (빠른 메뉴 1)	Gaming Mode (게임 모드)/ Shadow Control/ Game Color (게임 색상)/ Brightness (밝기)/ Contrast (명암)/ Sharpness (선명도)/ Volume (볼륨)	Quick Menu 1, 2, 3, 4 기능을 설정하십시오 .
Quick Menu2 (빠른 메뉴 2)		
Quick Menu3 (빠른 메뉴 3)		
Quick Menu4 (빠른 메뉴 4)		

User1 (사용자 1)	Gaming Mode/ Shadow Control/ Low Input Lag/ Adaptive-Sync/ Dial Point (조준선)/ Sniper Scope (스나이퍼 스코우프)/	User1 (사용자 1) 및 User2 기능을 설정하십시오 .
User2 (사용자 2)	Input Select (입력 선택)/ Volume (볼륨)/ Image Ratio (이미지 비율)/ Pixel Refresh (픽셀 새로고침)/ Light FX/ Game Color (게임 색상)/ Dark Boost (다크 부스트)/ Sharpness (선명도)/ Color Temp. (색 온도)/ Color Space (색 공간)/ On-Screen OSD	
Firmware Upgrade(펌웨어 업그레이드)	No (아니요)/ Yes (예)	Firmware Upgrade (펌웨어 업그레이드)를 On (켜기)/Off (끄기)로 전환하십시오 .

Information (정보)



LED 표시등

상태	LED Color (LED 색상)
Full 전원 모드	흰색
Active-off 모드	주황색
Pixel Refresh 진행 중	흰색 Flashing (1 초 On/1 초 Off)
패널 새로그침 진행 중	흰색 표시등 Flashing (3 초 On 및 3 초 Off 교대 반복)
OLED 패널 오작동	주황색 Flashing (1 초 On/1 초 Off)
종료 모드	표시등이 점등되지 않습니다 .

문제 해결

문제	해결 방법
전원 표시등이 점등되지 않습니다.	• 전원이 켜져 있는지 확인하십시오. • 전원 코드가 연결되어 있는지 확인하십시오.
전원 표시등은 켜져 있으나 화면에 이미지가 표시되지 않습니다.	• 컴퓨터 전원이 On (켜기) 상태인지 확인하십시오. • 컴퓨터의 그래픽 카드가 올바르게 장착되었는지 확인하십시오. • 디스플레이 신호 케이블이 컴퓨터에 정확히 연결되었는지 확인하십시오. • 디스플레이 신호 케이블의 플러그를 점검하여 모든 핀이 휘어지지 않았는지 확인하십시오. • 컴퓨터 키보드의 Caps Lock 키 표시등을 확인하여 컴퓨터가 정상 작동 중인지 파악하십시오.
화면에 이미지가 없으며 전원 표시등이 주황색으로 점멸합니다.	• OLED 패널에 결함이 발생하여 정상적으로 작동하지 않습니다. AOC 애프터서비스 담당자에게 문의하십시오.
플러그 앤 플레이가 인식되지 않습니다.	• 플러그 앤 플레이를 지원하는지 확인하십시오. • 어댑터가 플러그 앤 플레이를 지원하는지 확인하십시오.
화면이 어둡게 표시됩니다.	• Luminance (휘도) 및 Contrast (명암)를 Adjust (조정)하십시오.
화면이 떨리거나 물결무늬가 나타납니다.	• 주변에 전자파 간섭을 유발할 수 있는 전기 제품이나 장치가 있는지 확인하십시오.
화면에 '신호 케이블을 사용할 수 없습니다' 또는 'No Signal (신호 없음)' 메시지가 표시됩니다.	• 신호선이 올바르게 연결되어 있는지 확인하십시오. • 신호선 플러그의 핀이 손상되지 않았는지 확인하십시오. • 발생한 잔상을 제거하기 위해 디스플레이 Menu (메뉴)에서 34 기능을 활성화하여 실행할 수 있습니다. 이 기능을 여러 번 실행하면 최적의 화면 표시 효과를 얻을 수 있습니다. 화면 유지 관리에 관한 기타 지침은 공식 웹사이트의 User Instructions를 참조하십시오.
화면에 "invalid input"이 표시됩니다.	• 컴퓨터가 부적절한 디스플레이 모드로 설정되어 있지 않은지 확인하십시오. • 상세 사용 설명서에 명시된 디스플레이 모드로 컴퓨터를 다시 설정하십시오.
잔상.	• OLED 패널의 특성에 따라, 발생한 잔상을 제거하기 위해 디스플레이 Menu (메뉴)에서 34 기능을 활성화하여 실행할 수 있습니다. 최적의 화면 표시 효과를 얻으려면 이 기능을 여러 번 실행하는 것이 좋습니다. 화면 유지 관리에 관한 기타 지침은 공식 웹사이트의 User Instructions를 참조하십시오.
규정 및 서비스	• www.aoc.com에서 규정 및 서비스 Information (정보)을 참조하십시오(해당 국가에서 구매하신 모델을 검색하고 지원 페이지에서 규정 및 서비스 Information (정보)을 확인하십시오).

사양

일반 사양

패널	Model Name (모델명)	AGP497UCZD	
	구동 방식	OLED	
	표시 가능 화면 Size (크기)	대각선 124.4cm	
	픽셀 피치	0.233mm(H) x 0.233mm(V)	
	표시 색상	10.7 억 ^[1]	
Others (기타)	수평 스캔 Range (범위)	30k~390kHz	
	수평 스캔 Size (크기) (최대)	1196.7mm	
	수직 스캔 Range (범위)	48-240Hz	
	수직 스캔 Size (크기) (최대)	339.2mm	
	최적 사전 설정 Resolution (해상도)	5120x1440@60Hz	
	최대 Resolution (해상도)	5120x1440@240Hz	
	플러그 앤 플레이	VESA DDC2B/CI	
	전원	100-240V~ 50/60Hz 3.5A	
	소비 전력	일반 (Brightness 및 Contrast 기본값)	157W
		최대 (Brightness = 100, Contrast = 100)	≤ 350W
		대기 모드	≤ 0.5W
	발열량	정상 작동 시	535.84 BTU/hr(일반)
		절전 (대기 모드)	<1.71 BTU/hr
		Off (끄기) 모드	<1.02 BTU/hr
		Off (끄기) 모드 (AC 스위치)	0 BTU/hr
USB C1	USB C1	양면 연결 가능 플러그	
	초고속	데이터 및 영상 전송	
	DisplayPort	내장 DisplayPort Alt Mode	
	전원 공급	USB PD Version (버전) 3.0	
	전원 공급	최대 90W ^[2] (5V/3A, 9V/3A, 10V/3A, 12V/3A, 15V/3A, 20V/4.5A)	
USB C2	USB C2	양면 연결 가능 플러그	
	초고속	데이터 전송	
	DisplayPort	내장 DisplayPort Alt Mode	
	전원 공급	최대 15W(5V/3A)	
물리적 사양	커넥터 Type (유형)	HDMIx2 DisplayPort, USB C1(업스트림, DisplayPort ALT 모드, 최대 90W PD 전원 공급) USB C2(다운스트림, 15W 전원 공급) USB A x3 (노란색 포트는 Fast 충전 지원) USB 업스트림 이어폰 출력	
	신호 케이블 Type	분리 가능	

환경 사양	온도	작동 시	0° C~40° C
		비작동 시	-25° C~55° C
	습도	작동 시	10%~85% (비응결)
		비작동 시	5%~93% (비응결)
	고도	작동 시	0m~5000m (0ft~16404ft)
		비작동 시	0m~12192m (0ft~40000ft)



참고 :

[1] 본 제품이 지원하는 최대 표시 색상은 10 억 7 천만 색이며 , 설정 조건은 다음과 같습니다 (일부 그래픽 카드의 출력 제한으로 인해 차이가 있을 수 있음):

출력 해상도 색 농도	입력 신호 버전	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
		YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240Hz 10bpc	출력 색상 형식 상태	확인	확인 (DSC)	확인	확인	확인 (DSC)	W	확인 (DSC)	확인 (DSC)
5120x1440 240Hz 8bpc		확인	확인 (DSC)	확인	확인	확인 (DSC)	W	확인 (DSC)	확인 (DSC)
5120x1440 165Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	W	확인 (DSC)	확인 (DSC)
5120x1440 165Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인 (DSC)
5120x1440 144Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인 (DSC)
5120x1440 144Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인 (DSC)
5120x1440 120Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인 (DSC)
5120x1440 120Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 100Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 100Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 75Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 75Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 60Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인 (DSC)	확인	확인
5120x1440 60Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인
3840x1080 60Hz 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인
3840x1080 60Hz 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인
낮은 Resolution (해상도) 10bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인
낮은 Resolution (해상도) 8bpc		확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인	확인

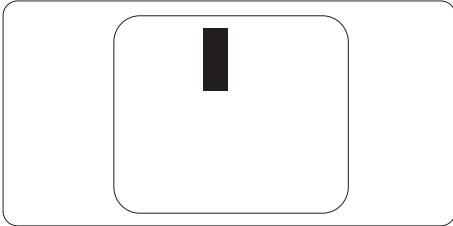
[2] 다기능 USB-C1 포트는 최대 90W 까지 출력이 가능합니다 . 사용 시나리오 및 환경 , 또는 연결된 노트북 모델에 따라 출력 전력이 달라질 수 있습니다 . 정확한 수치는 실제 사용 조건을 참조하십시오 .

AOC 모니터 패널 픽셀 결함 정책

AOC 는 최고 품질의 제품을 제공하기 위해 노력합니다. 당사는 업계 최고 수준의 제조 공정을 도입하고 엄격한 품질 관리를 시행하고 있습니다. 그러나 모니터에 사용되는 패널의 픽셀 또는 서브 픽셀 결함은 제조 공정상 불가피하게 발생할 수 있습니다.

모든 패널이 픽셀 결함으로부터 완전히 자유롭다고 보장할 수 있는 제조업체는 없으나, AOC 는 허용 기준을 초과하는 결함이 확인된 모니터에 대해 보증 기간 내에 무상 수리 또는 교체를 보장합니다. 본 안내문은 픽셀 결함의 다양한 Type (유형) 을 설명하고 각 Type (유형) 별 허용 가능한 결함 Level (레벨) 을 정의합니다. 보증 적용 대상이 되려면 모니터 패널의 픽셀 결함 수가 해당 허용 Level (레벨) 을 초과해야 합니다. 예를 들어, 모니터 서브 픽셀의 결함 비율은 0.0004% 이하여야 합니다.

또한 AOC 는 다른 결함보다 더 눈에 띄는 특정 Type (유형) 또는 조합의 픽셀 결함에 대해 더욱 높은 품질 Standard (표준) 를 적용합니다. 이 정책은 전 세계 (World) 에 유효합니다.



픽셀 및 서브 픽셀

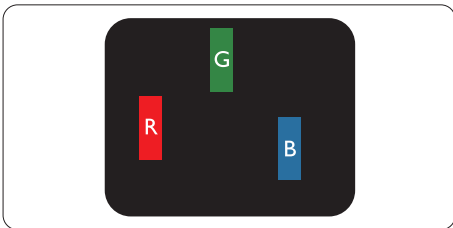
픽셀 (Picture element) 은 Red (적색), Green (녹색), Blue (청색) 의 삼원색을 가진 세 개의 서브 픽셀로 구성됩니다. 수많은 픽셀이 모여 Picture (화면) 을 형성합니다. 한 픽셀의 모든 서브 픽셀이 켜지면 (On), 세 가지 색상의 서브 픽셀이 함께 하나의 흰색 픽셀로 보입니다. 반대로 모두 꺼져 있으면 세 가지 색상의 서브 픽셀이 함께 하나의 검은색 픽셀로 보입니다. 기타 (Other) 커짐과 꺼짐의 조합은 Other (기타) 색상의 단일 픽셀로 나타납니다.

픽셀 결함의 Type (유형)

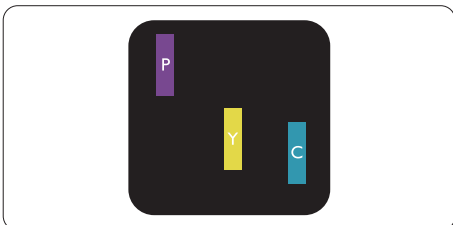
픽셀 및 서브 픽셀 결함은 화면에 다양한 방식으로 나타납니다. 픽셀 결함에는 두 가지 범주가 있으며, 각 범주 내에는 여러 Type (유형) 의 서브 픽셀 결함이 존재합니다.

밝은 점 결함

밝은 점 결함은 항상 켜져 있거나 'On (켜기)' 상태인 픽셀 또는 서브 픽셀로 나타납니다. 즉, 밝은 점은 모니터가 어두운 Pattern (패턴) 을 표시할 때 화면에서 유독 돋보이는 서브 픽셀을 의미합니다. 밝은 점 결함에는 다음과 같은 Type (유형) 이 있습니다.

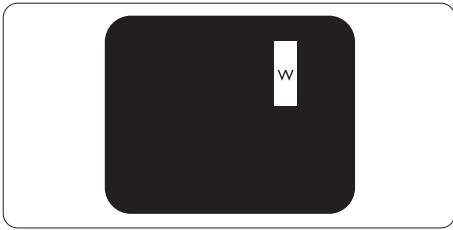


Red (적색), Green (녹색) 또는 Blue (청색) 서브 픽셀 1 개가 점등된 경우.



인접한 2 개의 서브 픽셀이 점등된 경우:

- Red (적색) + Blue (청색) = 보라색
- Red (적색) + Green (녹색) = 노란색
- Green (녹색) + Blue (청색) = 청록색 (Light (약하게) Blue (청색))



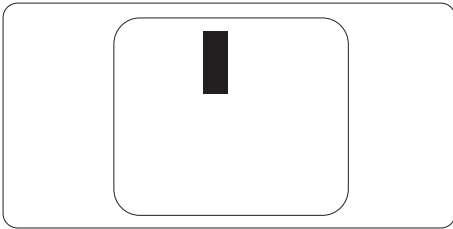
인접한 3 개의 서브 픽셀이 점등된 경우 (흰색 픽셀 1 개).

참고

Red (적색) 또는 Blue (청색) 휘점은 인접한 도트보다 50% 이상 밝아야 하며 , Green (녹색) 휘점은 인접한 도트보다 30% 더 밝아야 합니다 .

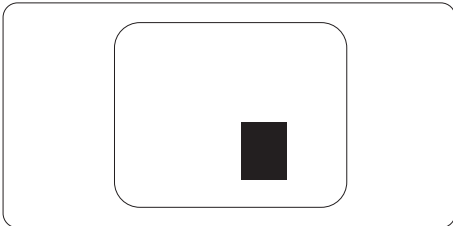
흑점 결함

흑점 결함은 항상 어둡거나 'Off (끄기)' 상태인 픽셀 또는 서브 픽셀로 나타납니다 . 즉 , 흑점은 모니터가 Light (약하게) Pattern (패턴) 을 표시할 때 화면에서 두드러지는 서브 픽셀입니다 . 흑점 결함의 Type (유형) 은 다음과 같습니다 .



픽셀 결함의 근접성

서로 Near (가깝게) 위치한 동일한 Type (유형) 의 픽셀 및 서브 픽셀 결함은 더 눈에 띌 수 있으므로 , AOC 는 픽셀 결함의 근접성에 대한 허용 오차도 지정합니다 .



픽셀 결함 허용 오차

보증 기간 내 픽셀 결함으로 인한 수리 또는 교체 대상이 되려면 , AOC 패널 모니터의 패널에 웹 매뉴얼에 명시된 허용 오차를 초과하는 픽셀 또는 서브 픽셀 결함이 있어야 합니다 .

밝은 점 결함	허용 Level (레벨)
점등된 서브픽셀 1 개	0
인접한 점등 서브픽셀 2 개	0
인접한 점등 서브픽셀 3 개 (흰색 픽셀 1 개)	0
두 밝은 점 결함 간 거리 *	해당 없음
전체 Type (유형) 의 밝은 점 결함 합계	0
검은 점 결함	허용 Level (레벨)
소등된 서브픽셀 1 개	5 개 이하
인접한 소등 서브픽셀 2 개	2 개 이하
인접한 소등 서브픽셀 3 개	1 개 이하
두 검은 점 결함 간 거리 *	≥ 5mm
전체 Type (유형) 의 검은 점 결함 합계	5 개 이하
총 도트 결함 수	허용 Level (레벨)
모든 Type (유형) 의 밝은 점 또는 검은 점 결함 총수	5 개 이하

참고

*: 인접한 1~2 개의 서브 픽셀 결함 = 1 개의 도트 결함으로 간주합니다 .

사전 설정 디스플레이 모드

PC Resolution (해상도)

이미지 비율 인터페이스 상태 해상도	Full (전체 화면) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (전체 화면 (4:3)) 1:1(Square) (1:1(4:3)) Aspect (화면 비율)		27"		24.5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/67Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/72Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/75Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
640x480/100Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x400/70Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/56Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/72Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/75Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
800x600/100Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
832x624/75Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/70Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/75Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/100Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1024x768/240Hz			√	√				
1280x960/60Hz			√	√				
1280x960/240Hz			√	√			√	√
1280x1024/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x1024/75Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x1024/240Hz			√	√			√	√
1440x1080/240Hz			√	√				
1728x1080/240Hz			√	√				
2328x1296/60Hz							√	√
2328x1296/120Hz							√	√
2328x1296/240Hz							√	√
2560x1440/60Hz	√	√			√	√		
2560x1440/120Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
2560x1440/165Hz					√	√		
2560x1440/240Hz					√	√		
3840x2160/60Hz	√	√						
3840x2160/120Hz		√						
5120x1440/60Hz	√	√						
5120x1440/60Hz	√	√						
5120x1440/75Hz	√	√						
5120x1440/120Hz	√	√						

5120x1440/165Hz	√	√						
5120x1440/240Hz	√	√						

Resolution (해상도)

이미지 비율 인터페이스 상태 해상도	Full (전체 화면) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (전체 화면 (4:3)) 1:1(Square) (1:1(4:3)) Aspect (화면 비율)		27"		24.5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√		√	√
3840x2160p,50Hz	√		√		√		√	√
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√		√		√		√	√
3840x2160p, 119.88Hz/120Hz	√		√		√		√	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√		√		√		√	
3840x2160p, 119.88Hz/120Hz	√		√		√		√	

참고 :

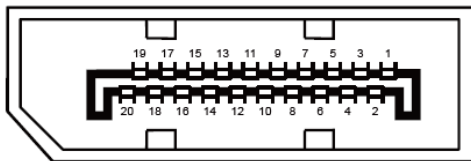
1. 최적의 화질을 얻으려면 위의 표를 참조하여 Input (입력) 신호 Source (입력신호) 의 Resolution (해상도) 를 설정하십시오 . 권장 Resolution (해상도) 는 출력 장치에 따라 다릅니다 : Game (게임) 콘솔의 경우 "Video Resolution"을 확인하고 , PC Game (게임) 의 경우 "PC Resolution"을 참조하십시오 .
2. 모니터의 "Image Ratio (이미지 비율)" Settings (설정) 를 변경하려면 OSD Menu (메뉴) -> "Game Setting (게임 설정)" -> "Image Ratio (이미지 비율)"로 이동하여 Adjust (조정) 하십시오 .
3. 위의 Resolution (해상도) 가 정상적으로 작동하도록 하려면 먼저 그래픽 카드 호환성을 확인하십시오 . 그래픽 카드 설계에 따라 일부 옵션이 숨겨질 수 있으므로 실제 지원 여부는 사용 중인 하드웨어에 따라 달라집니다 .
4. VESA Standard (표준) 에 따르면 운영 체제 및 그래픽 카드에 따라 Refresh Rate (주사율)(프레임 속도) 계산 시 약간의 오차 (+/-1Hz) 가 발생할 수 있습니다 . 실제 Refresh Rate (주사율) 를 참조하십시오 .
5. DisplayPort 2.1 인터페이스는 최대 UHBR20 대역폭 80Gbps 를 지원하며 , HDMI 2.1 인터페이스는 최대 FRL6 대역폭 48Gbps 를 지원합니다 .

핀 할당



19 핀 컬러 디스플레이 신호 케이블

핀 번호	신호명	핀 번호	신호명	핀 번호	신호명
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC 접지
2.	TMDS Data 2 Shield	10.	TMDS Clock +	18.	+5V 전원
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock Shield	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS Data 1Shield	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	예비 (장치에서 N.C.)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 Shield	16.	SDA		



20 핀 컬러 디스플레이 신호 케이블

핀 번호	신호명	핀 번호	신호명
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	DisplayPort_PWR 반환
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

플러그 앤 플레이

플러그 앤 플레이 DDC2B 기능

이 모니터는 VESA DDC STANDARD 에 따라 VESA DDC2B 기능을 지원합니다 . 이를 통해 모니터가 호스트 시스템에 자체 식별 정보를 전달할 수 있으며 , 사용되는 DDC Level 에 따라 디스플레이 성능에 관한 추가 Information 을 전송할 수 있습니다 .

DDC2B 는 I2C 프로토콜을 기반으로 하는 양방향 데이터 채널입니다 . 호스트 시스템은 DDC2B 채널을 통해 EDID Information 을 요청할 수 있습니다 .

